

CONSOLES

CONSOLES



Mais Quest-tu fais Diddy, dis Kong?

SATURN



PLAYSTATION



MEGADRIVE 32X



SUPER NINTENDO



ET LES AUTRES ...

TOUTES
LES NOUVEAUTÉS
32 BITS DU MOIS

DONKEY KONG 2

GARE AUX
GORILLES!

MK 3

TOUS LES COUPS,
TOUS LES TIPS,
SUR TOUTES
LES CONSOLES



SALON DE
L'ARCADE 95

LA DÉFERLANTE JAPONAISE

T 6745 - 48 - 32,00 F



N° 48 NOVEMBRE 1995. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 \$. ISSN 1162-8869



«Petit

quand tu desc

oublie la 32 b

«Pour faire d'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché» Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

commandée

papa Noël,
endras du ciel,
its que je t'ai

»
e.





Couverture Consoles+ : © Nintendo

Couverture du supplément : © 1993 par Andy Seto et Chris Mau

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

CYBER SPEED (Playstation)	148
DIGITAL PINBALL (Saturn)	128
EARTHWORM JIM 2 (Megadrive)	120
ESPN EXTREME GAMES (Playstation)	104
EXECTOR (Playstation)	124
FIFA SOCCER '96 (Megadrive/ Super Nintendo)	136
GARFIELD (Megadrive)	102
GOAL STORM (Playstation)	103
GOLDEN AXE - THE DUEL (Saturn)	100
HERMIE HOPPERHEAD (Playstation)	146
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE (Super Nintendo)	130
LAYERS SECTION (Saturn)	134
LOADED (Playstation)	116
MAUI MALLARD (Megadrive)	156
MORTAL KOMBAT (Playstation, Super Nintendo, Megadrive)	92
NBA LIVE '96 (Megadrive/ Super Nintendo)	118
OFF WORLD INTERCEPTOR (Saturn)	138
PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY (Super Nintendo)	142
PRIMAL RAGE (Megadrive)	158
SPAWN (Super Nintendo)	144
STEAMGEAR MASH (Saturn)	152
SUPER SKIDMARKS (Megadrive)	140
TEKKEN (Playstation)	132
TINTIN AU TIBET (Super Nintendo)	114
TWISTED METAL (Playstation)	110
VECTORMAN (Megadrive)	108
WARHAWK (Playstation)	126
WING ARMS (Saturn)	154
WRESTLEMANIA ARCADE (Super Nintendo)	150

NOUS REMERCIONS
POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION

• LES MAGASINS: A GAME WORLD,
ESPACE 3, MICROMANIA, KONCY,
NEW TECH CITY, NEW TECH VIDEO,
PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE
SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANCAIS:
FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

GRATUIT DANS C+

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément couleur de 32 pages, "Cyberweapon Z", broché au centre du magazine.

LE JAPON EN DIRECT

12

Banana San nous dévoile les prochains jeux d'arcade présentés lors du Jamma Show ainsi que les nouveaux jeux pour vos consoles.



Ridge Racer Revolution sur Playstation: le jeu de course le plus décoiffant, et le nouveau scoop de Banana, en direct du Japon.

PREVIEWS

52

Ces jeux qui ne vont pas tarder à arriver dans nos salons: Doom sur Playstation, Super Mario World 2 sur SNIN, NBA Give'n Go sur SNIN...

NEWS

62

Le prix de la Saturn est revu à la baisse, la Playstation cartonne et se vend comme des petits pains, Donkey Kong Country 2 arrive en janvier... Vous ne pouvez mourir stupide.

WATERWORLD

66

200 millions de dollars de budget, des adaptations vidéoludiques comme s'il en pleuvait: pour "Waterworld", ça baigne. Ne loupez pas le concours organisé par Ocean.

TIPS

74

Switch, comme à son habitude, s'est arraché les cheveux pour vous offrir les meilleures astuces sur les meilleurs jeux du moment. Ça repousse lentement...

ANIMÉ+

82

Si le Panda m'était conté... j'en saurais davantage sur les mangas qui sortent.

TESTS

92

Mortal Kombat 3 sur PS, SNIN et MD, Eartworm Jim 2 (MD), ESPN (PS), Loaded (PS), Digital Pinball (Saturn)... En novembre, c'est déjà Noël.



Mortal Kombat 3 sort sur Megadrive, Super Nintendo et Playstation. Youpi!

COURRIER

160

Fidèle au rendez-vous, Bomboy traite toutes vos questions comme il se doit.

SERVICES+

164

Tous ceux qui cherchent sans trouver n'ont certainement pas fouillé du côté de chez Mangana: les meilleures occasions sont chez elle.

SPEEDY GONZATEST

170

Après quelques vacances méritées, Speedy revient en force dans Consoles+. Nouveau look, sans téquila, mais toujours aussi speed.

KILLER

174

Rha! Ze Killer a fait des siennes, et, par la même occasion, la une de tous les journaux, avec manchettes sanglantes à l'appui. La police enquête toujours...

LES PETITES ANNONCES

175

Playstation recherche jolie Saturn pour amour impossible. Vieille Megadrive ou Master System sur le retour s'abstenir.



A l'approche des fêtes, nous avons voulu vous gâter en vous offrant le premier chapitre de "Cyber Weapon Z", un manga qui décoiffe et que vous trouverez au centre de ce numéro. Ce superbe manga a conquis tous les membres de la rédaction, du reste il fait l'unanimité dans toute la presse. Il est à noter que "Cyber Weapon Z" est le premier manga en couleurs et je rappelle aux ignorants (dont je faisais partie jusqu'à ce que le Panda fasse mon éducation!) que si "Akira" a été publié en France en couleurs, il a été créé en noir et blanc et que sa colorisation a été réalisée par la suite aux USA. Vous retrouverez "Cyber Weapon Z" chaque mois dans Consoles+ et nous espérons que ce manga vous plaira autant qu'à nous. J'en profite pour adresser un grand merci à l'équipe de Tonkam qui nous a permis de vous faire ce cadeau.

Alain Huyghhues-Lacour

EDITO

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

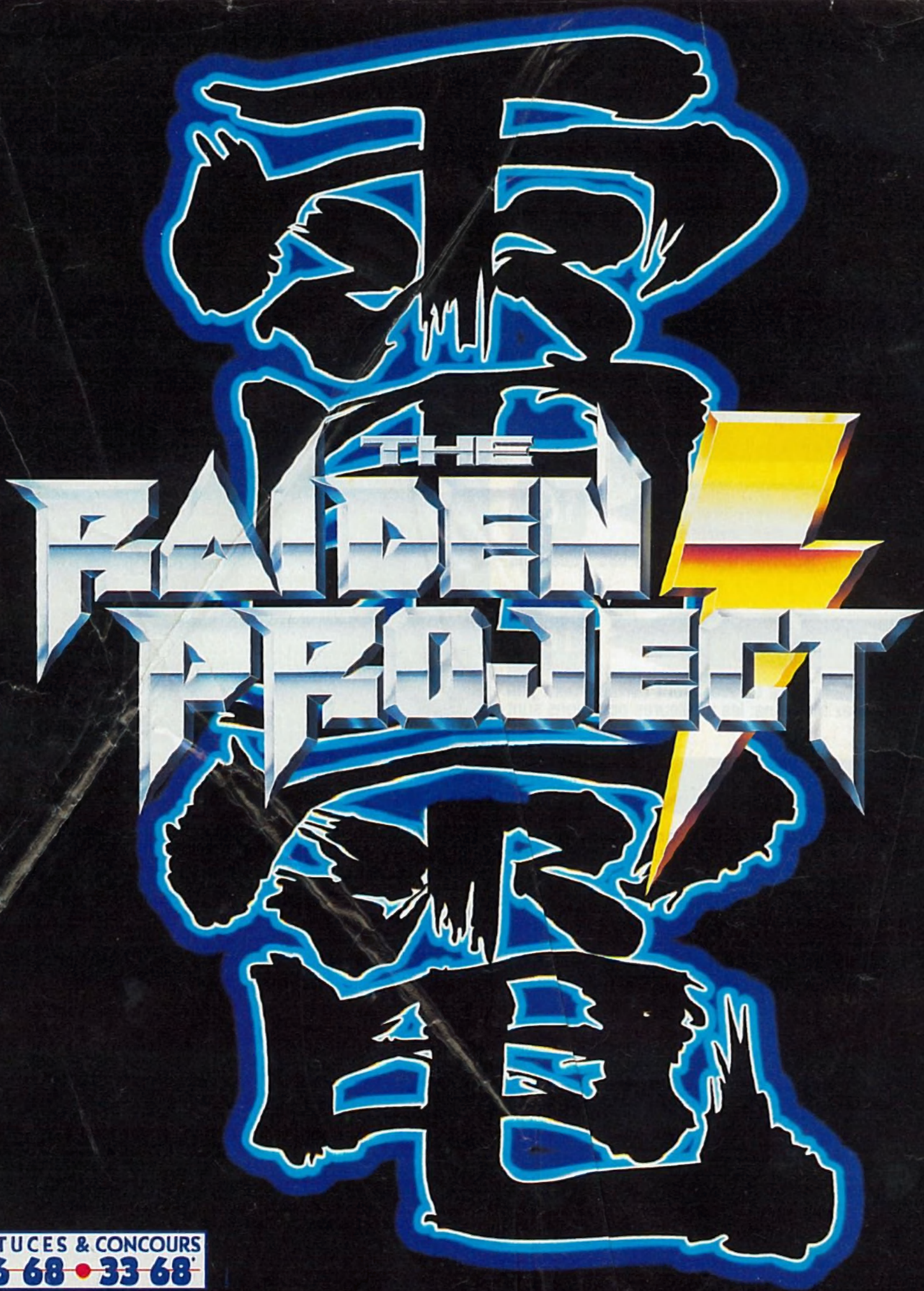
La Hot-Line de Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.

Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à 18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, rest aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS.

Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin.

Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux.

Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 01 et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.



ASTUCES & CONCOURS
36 68 • 33 68

Le jeu de tir qualité

THE RAIDEN PROJECT



PLUS
PUISSANT
QU'UN
SUMO



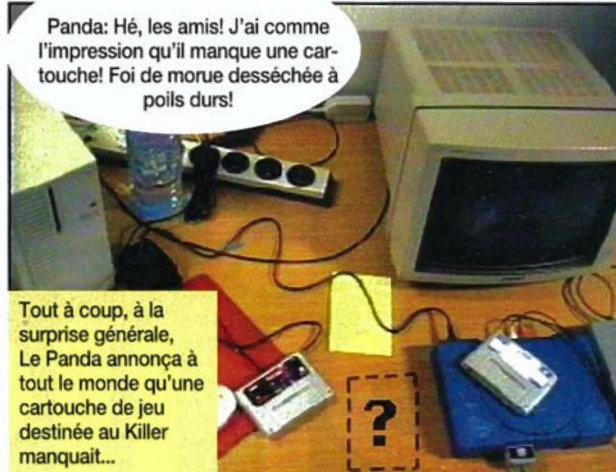
Seibu Kaihatsu Inc.



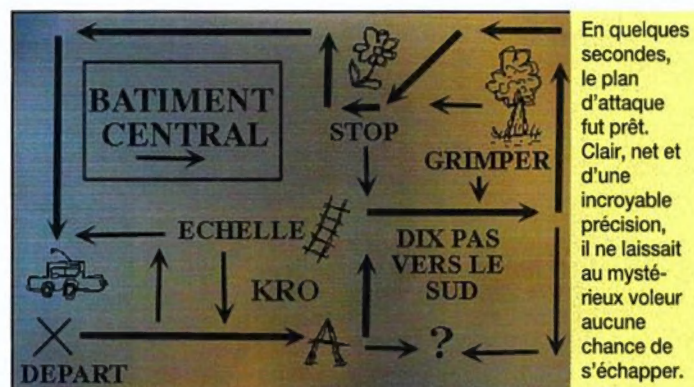
Arcade sur Playstation

Le mois dernier, vous avez suivi avec une stupeur horrifiée l'intégralité de ce que les médias appellent désormais "l'incident Rouzvailte". Mais ce que tous ignorent encore, c'est que cette aventure ne s'arrête pas là.

En effet, quelques jours après cet incident, toute l'équipe de Consoles+, miraculeusement ressuscitée, emménagea dans de nouveaux locaux à Boulogne. Mais là, des signes inquiétants indiquèrent bientôt que le monstre était de retour, déterminé cette fois-



La peur commençait à envahir les testeurs, et notamment Le Panda, connu pour sa lâcheté en toutes circonstances. Les hypothèses allaient bon train et chacun donnait son avis sur la disparition du jeu. Niiico eut alors une idée géniale: pourquoi ne pas élaborer un plan, ainsi qu'il l'avait vu faire la veille, à la télé, à "Fort Boyard"?



Chacun ayant reçu ses instructions, l'ordre de se séparer était donné. Les larmes aux yeux, nos amis s'embrassèrent pour ce qui serait peut-être la dernière fois (sauf Elvira, Spy étant féroce ment jaloux, à juste titre, d'ailleurs).



Averti par un coup de téléphone anonyme, l'ensemble de la rédaction de Consoles+ se regroupa au deuxième étage, devant une porte entrouverte d'où l'on pouvait entendre filtrer d'étranges bruits...



Quel être immonde et baveux attend nos héros? L'excellent Panda retrouvera-t-il son portable? Réponse le mois prochain...


**ça va chauffer,
alors attrapes ta manette
par les cornes.**



SUPER SKIDMARKS™



La plus démentielle des courses autos débarque sur vos Méga Drives, aux commandes d'engins délirants vous pourrez affronter jusqu'à 3 amis en simultanés sur plus de 40 circuits pleins d'embûches. Tous les parcours ont été réalisés en vrai 3D, ainsi pour la première fois tous les obstacles, sauts et dérapages ont des effets réalistes. L'originalité et le fun de ce jeu, (courses de vaches, 4 écrans en un, adaptateur 4 joueurs inclus, etc...) en font l'un des plus drôles jamais réalisé.

Codemasters™ 

pure gameplay


J-CART
JOYPAD CARTRIDGE

MEGA DRIVE™

News japanimation, dialogue en direct, petites annonces, boîtes aux lettres, jeux primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, discographies, fiches techniques de DA's. Entre autres. Vidéos, Mangas, tout y est. Hop.

Le 3615 TOON (édité par Pixiel) ne coûte que 1,29 F/mn, et non plus 1,27 F/mn, vu que la TVA a augmenté. C'était la rubrique «L'état ne répercute pas la hausse de la TVA».

3615 TOON: TOUTE LA JAPANIMATION!

QUE MANGAZONE TOUJOURS DE



Vidéo STF Ah! My goddess 1 117 F
Mangas F Akira (1-13) 97 F
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 13 (10/95)
Vidéo VF Akira le film 147 F
Pack Akira Vidéo+1 manga au choix 229 F
Mag. Animeland 15 16 17 35 F
Mag. Animeland 18-19 N° double 45 F
Mag. Anime Comics N° 3 30 F
Mangas F Applesed 1 2 3 4 77 F
Vidéo VF Applesed 139 F
Manga F Asatte Dance 77 F
Vidéo VF Baoh 139 F
Manga F Black Magic 77 F
Vidéo STF Borgman 2058 147 F

Vidéo STF Bubblegum 1 2 139 F
Vidéo VF La Cité Interdite 127 F
Vidéos VF Cobra 1 2 3 4 169 F
Pack Cobra 2 vidéos au choix 299 F
Vidéo STF The Cockpit 169 F
Mangas F Crying freeman 1 2 47 F
Vidéos VF Cyber City 1 2 109 F
Vidéos VF Cyber City 3 127 F
Pack Cyber City vidéos 1&2&3 399 F
Manga F Cyber Weapon Z 79 F
Vidéo STF Deus 117 F
Manga F Dominion 77 F
Vidéos VF Dominion 1 2 129 F
Vidéos VF Dragon Ball Z 129 F
DB 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
Vidéos VF Dragon Ball Z 139 F
Mangas F Dragon Ball 37 F
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
Mangas Jap. Dragon Ball 39 F
36 37 38 39 40 41 42
Pack DBZ mangas 39, 40, 41, 42 149 F
Pack DBZ 2 vidéos, 1 manga, 1 HC3 299 F
Mangas F Dr Slump 1 2 3 (9/95) 37 F
Manga F Elementalists 1 77 F
Vidéo VF Gunnm 127 F
Manga F Ikkyu 57 F
Vidéos STF Iria 1 129 F 2 3 139 F
Mag. Kaméha reliés 47 F
1&2 3&4 5&6 7&8 9&10 (10/95)
Vidéo VF Ken le film 149 F

Vidéos VF Kojirô! 1 149 F 2 169 F
Pack Kojirô! vidéos 1&2 299 F
Vidéo STF Lodoss 1 (3 ép.) 149 F
Vidéos STF Lodoss 2 3 4 129 F
Vidéo STF Lodoss 5 (2 ép.) 139 F
Pack Lodoss 4 vidéos au choix 499 F
Vidéo VF Macross le film 149 F

Art book F Porco Rosso (10/95) 169 F
Vidéo VF Ran légende verte 1 139 F
Mangas F Ranma 1/2 37 F
1 2 3 4 5 6 7
Vidéos STF Ranma 1/2 1 129 F 2 139 F
Manga F R.G. Veda 1 47 F
Vidéo VF Roujin Z 139 F
Mangas F Sailormoon 37 F
1 2 3 4 5
Vidéos VF Saint Seiya 1 2 3 139 F
Pack Saint Seiya 2 Anime Comics 149 F
Pack Saint Seiya vidéos 1, 2, & 3 399 F
Manga F Shang-Hai Kaijinzoku 1 77 F
Vidéo STF Slow Step 1 2 139 F
Vidéos VF ou STF Star Wars 1 2 3 159 F
Pack Star Wars vidéos 1, 2&3 449 F
Mangas F Street Fighter II 47 F
1 2 3 4
Vidéo VF Tenchi Muyo 1 139 F
Vidéo VF Int. -18ans Urotsukidôji 1 149 F
Vidéo VF Int. -18ans Urotsukidôji II 167 F
Vidéos STF Ushio & Tora 1 2 117 F
Vidéo VF Venus wars 149 F
Mangas F Video girl Ai 30 F
1 2 3 4 5 6 7 8 9 (10/95)
Vidéos STF Yohko 1 109 F 2 117 F

CARTES HERO COLLECTION 4
Disponibles en Sailormoon et DBZ (fin 10/95).
1 sachet de 10 cartes 25 F
5 sachets 119 F 10 sachets 209 F
Boîte de 20 sachets+Poster 399 F
Hard Case DBZ + Sailormoon 67 F
PP Card 27 Set de 34 cartes+laser 99 F



DRAGON BALL Z

HERO COLLECTION 4, ART BOOKS, ANIME COMICS...



LA JAPANIMATION T'INFORME !

DBZ 42: 35F

C'est FINI ! découvrez les dernières aventures de Son Gokû et de ses amis... Une des plus célèbres saga qui s'achève dans ce dernier tome, le 42, en japonais.



BB Crisis 1 139F



BB Crisis 2 139F



Appleseed 139F



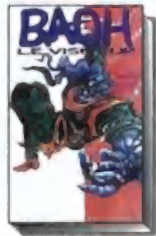
Roujin Z 139F



Megalopolis 3 99F



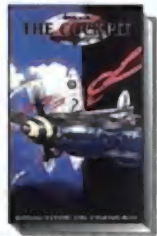
Street Fighter 149F



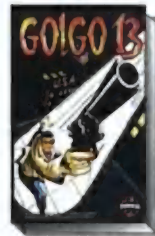
Baoh 139F



Patlabor 149F



The Cocpit 169F



Golgo 13 139F



Iria 3 139F



Plastic Little 139F

NOUVEAUTÉS-NOUVEAUTÉS-NOUVEAU



MANGAS

Mag. F. **Animeland** 20 35F
Manga F. **Akira** 13 97F
Manga F. **Au nom de la F.** 57F
Manga F. **Asatte dance** 1 77F
Manga F. **Dragon Ball** 18 (m11) 37F
Manga Jap. **Dragon Ball** 42 35F
Manga F. **Gon** 1 38F
Manga F. **Gunn** 4 40F
Manga F. **Habitant de l'inf.** 1 57F
Mag. **Kameha reliés** 9&10 47F
Manga F. **Kiro** 57F
Manga F. **Outlanders** 1 77F
Manga F. **Porco Rosso** 3 57F
Art book F. **Porco Rosso** 169F

Manga F. **Sailormoon** 5 37F
Manga F. **Video girl Ai** 9 30F

VIDÉOS

Vidéo STF **Ah! my goddess** 1 2 119F
Vidéo VF **Appleseed** 139F
Vidéo VF **Baoh** 139F
Vidéo STF **Bubble Gum C. 2** 139F
Vidéo VF **La Cité Interdite** 127F
Vidéo VF **Cobra** 3 169F
Vidéo STF **The Cockpit** 169F
Vidéo VF **Golgo 13** 139F
Vidéo STF **Iria 3** 139F
Vidéo STF **Lodoss** 6 139F
Vidéo VF **The Mask** 169F
Vidéo VF **Megalopolis** 4 99F

Vidéo VF **Moldiver** 1 139F
Vidéo VF **Patlabor** 1 99F
Vidéo VF **Plastic Little** 139F
Vidéo VF ou STF **Star Wars 1-2-3** 169F
Vidéo VF **Street Fighter II** 149F
Vidéo VF **Tenchi Muyo** 139F

CARTES

Hero collection 4 Sailormoon ou DBZ
PP Card 27 DBZ
Set de 34 cartes+1 laser 79F

PACKS

Pack DB Jap. 39+40+41+42 149F
Pack Lodoss 8 vidéos au choix 499F
Pack Star Wars 3 films VF ou STF 449F

LES SÉRIES TÉLÉ: 99F LA CASSETTE !

Ces vidéos contiennent chacune 2 épisodes de la série diffusée à la télé. Chaque cassette dure 40 minutes environ, il existe 4 volumes par série, c'est-à-dire 8 épisodes en tout par série.



Pack Série Télé Ken : Vidéos 1,2,3 et 4



Pack Série Télé Ranma 1/2 : Vidéos 1,2,3 et 4



Pack Série Télé Sailormoon : Vidéos 1,2,3 et 4



Pack Série Télé Nicky Larson : Vidéos 1,2,3 et 4



Les 3 vidéos Saint Seiya VF



Les 4 vidéos Lodoss STF au choix



Star Wars 1, 2 et 3 en VF ou STF



Les 2 vidéos Cobra VF



Les 2 vidéos Kojirô VF



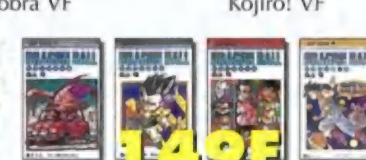
479F



299F



199F



149F

Au choix: 4 vidéos DBZ+1 manga Dragon Ball

2 vidéos DBZ, 1 manga DB, 1 HC3 Gunn: vidéo+2 mangas au choix

Dragon Ball: mangas 39, 40, 41, 42

COMMANDE, CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- Cadeau : 1 PP card par commande, 5 pour une commande de plus de 350F (jusqu'au 31/10/95).
- Expédition des Colissimos le jour même de réception de la commande! (Hors rupture de stock, bien sûr)
- Frais de port fixes (27F), quel que soit le nombre d'articles.
- Catalogue couleur gratuit : Demandez-le nous par téléphone, minitel, ou à l'aide du bon ci-contre.
- Grand carré vide : Il y a quelques instants seulement, cette zone était vide, aussi me suis-je empressé de la remplir par ces quelques mots vides de sens. Allez en paix.

CADEAU PP Card 27



3614 TOON
Commande
Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 CADEAU Une PP Card 27 DBZ offerte pour toute commande reçue avant le 31/10/95 !	Gratuit
2	
3	
4	
5 CADEAU 4 PP Card 27 DBZ supplémentaires pour toute commande de plus de 350F reçue avant le 31/10/95 !	Gratuit
Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas)	Gratuit

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
Envoi normal (5 jours environ) 27 F
Envoi Colissimo (J+2 en province, J+1 en RP) 37 F
Supplément envoi recommandé 12 F
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :
Envoi économique 60 F
DOM/TOM : frais de port sur devis
Contre-remboursement : ajoutez 39 F
TOTAL À PAYER
☐ Chèque (à l'ordre de «Pistel») ☐ Mandat (ordre : «Pistel») ☐ Contre Remboursement ☐ Eurochèque (ordre : «Pistel») ☐ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° _____ Signature : _____
Expire à fin : ____ / ____ / ____
Date de naissance : _____



RIDGE RACER REVOLUTION



Les nouvelles courses incorporent de nouveaux décors comme ces palmiers.

A l'heure où Ridge Racer est mis officiellement en vente en France, Namco est passé à la vitesse supérieure au Japon avec la réalisation d'un Ridge Racer +: Ridge Racer Revolution. Cette nouvelle version est très semblable à l'original, mais elle incorpore assez de nouveautés pour justifier, aux yeux des passionnés de Ridge Racer, son achat.

Votre véhicule est désormais doté d'un rétroviseur qui vous permet de surveiller la progression des concurrents et, à la limite, de les empêcher de vous doubler! Une autre nouveauté de taille consiste en la possibilité de jouer à deux, grâce au câble de liaison. Les deux joueurs auront besoin de deux Playstation et de deux CD-Rom. Le jeu en mode 2 joueurs, actuellement fini à 40%, m'a semblé un poil plus lent qu'en mode 1 joueur. Mais il faudra attendre la version définitive pour en juger.

Les circuits ont été également modifiés. Il s'agit tout d'abord de retouches "esthétiques", avec l'apparition de nouveaux décors (comme les palmiers qui ont poussé le long de la route, ou deux tunnels dans la première course).

Pubs mises à jour

On peut aussi noter que les panneaux qui bordent le circuit ont été modifiés. Auparavant, ils vantaient déjà les derniers jeux de Namco. Un an a passé, et de nouveaux jeux comme Ace Combat ou Tekken 2 ont fait leur apparition. Les graphistes de Namco ont donc remis ces panneaux publicitaires au goût du jour, et c'est désormais des toutes dernières productions de l'éditeur qu'ils font la promotion.

Le tracé des courses a également été modifié. Par exemple, la première course est devenue plus dure: il y a beaucoup moins de longues lignes droites, et les virages se sont multipliés.



Peu de chances de changer par rapport à la version originale. Mais les quelques changements ont du bon!

Sur les panneaux qui bordent la route, on trouve désormais des panneaux publicitaires pour les derniers jeux de Namco, pas encore disponibles à l'époque de la version originale de Ridge Racer.



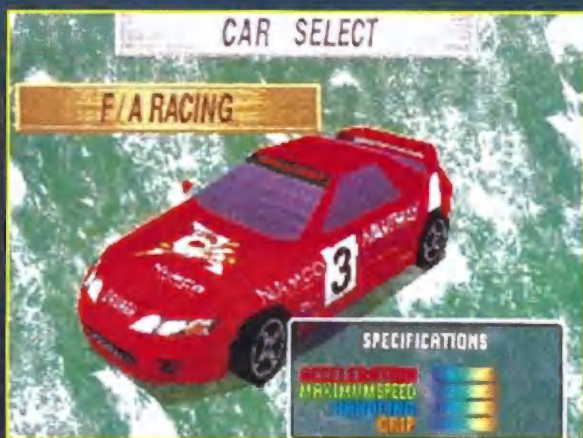
R



Le joueur peut choisir un mode Free-Run et sauvegarder ses meilleurs scores ou se mesurer à l'ordinateur dans une course où la machine gère un véhicule concurrent. Il est désormais possible, dès le début du jeu, de choisir son type de voiture. Il n'est plus nécessaire de terminer les deux premières courses avant d'accéder à des véhicules autres que la basique voiture de débutant du début du jeu!

Une évolution vers l'esprit console

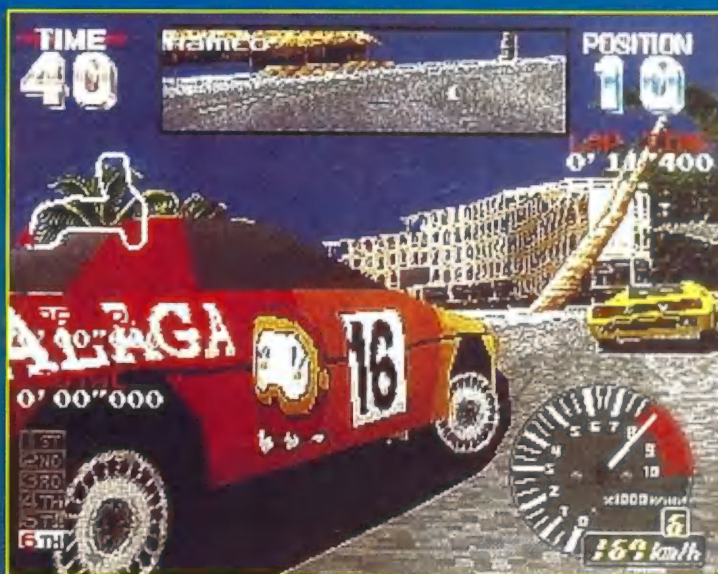
De façon générale, Ridge Racer Revolution offre un choix plus large au joueur. Il a su abandonner son héritage de jeu d'arcade pour composer avec la diversité des publics amateurs de jeux sur consoles. Ainsi, une carte à la Daytona permet au joueur de se repérer sur le circuit. Dommage néanmoins que ces changements n'aient pas été plus radicaux (on aurait aimé, par exemple, disposer de nouvelles voitures, et pas seulement voir les concurrents en profiter...!)



Les véhicules sont identiques à ceux de la version originale.



Chez Namco, on est convaincu qu'il n'y a pas de mal à se faire de la pub.



Ridge Racer Revolution vaut-il le coup pour tous ceux qui possèdent déjà Ridge Racer? Vous le découvrirez bientôt dans le test du jeu.



Ridge Racer est l'un des deux jeux, avec Toh Shin Den, qui a assuré le succès du lancement de la Playstation.



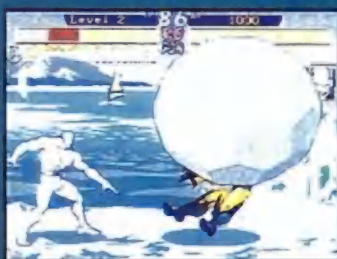
Un rétroviseur a fait son apparition, qui permet de surveiller l'arrivée des concurrents.

LE JAPON EN DIRECT

MARVEL
COMICS

X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM



Une autre conception
du coup de boule!

Les Enfants de l'Atome, ou 330 méga (du moins dans sa version arcade!) de baston-plaisir, vont déferler sur la Saturn ce mois-ci.

Au programme, un CD-Rom qui combine l'art de la baston, dans lequel excelle Capcom, et les super-héros de Marvel, avec leurs muscles, leurs collants d'invertis et leurs pouvoirs spéciaux, comme à Mururoa!



Capcom, depuis NightStalkers, a acquis du savoir-faire dans l'art de concevoir les coups spéciaux. Les animations des attaques spéciales, très fouillées, sont ce qui se fait de mieux actuellement.



Les graphistes de Capcom ont donné un petit air nippon à certains décors, telle cette entrée de temple japonais.

Ne cherchez pas de scénario, vous risqueriez d'être déçu! L'équipe des X-Men du professeur Xavier, soit les gentils mutants qui défendent la veuve, l'orphelin et les pauvres humains qui n'ont pas été irradiés, vont effectuer une démonstration des mille et une façons de battre comme plâtre son prochain. Ils peuvent s'affronter entre eux, ou bien s'en prendre aux méchants mutants, ou bien encore à l'un des Super-Vilains de l'univers Marvel.

Sous la jauge de vie d'un protagoniste se trouve une autre jauge, vide au début, qui représente la quantité de X-Power du héros en question. Elle se remplit à chaque fois que vous effectuez une attaque spéciale, que vous projetez votre adversaire ou que vous le touchez. La puissance augmente

peu à peu, de niveau en niveau. Une animation qui fait luire de l'énergie pure autour des jambes de votre personnage vous permettra de savoir qu'il vient de franchir un nouveau degré. Plus vous disposez d'un degré élevé, plus vous emmagasinez de mouvements spéciaux, super-spéciaux et méga-super-spéciaux...

Débutants bienvenus

Le blocage d'une attaque peut s'effectuer au sol aussi bien qu'en l'air. Le joueur débutant peut sélectionner le mode Auto-garde, qui confie au programme le soin d'arrêter les coups qui lui sont portés. Mais cela lui est possible uniquement pendant le premier match et implique une contre-partie: un nombre et des possibilités d'attaque limités.

Psylocke dans ses œuvres! Même si les images de X-Men proviennent d'une version en cours de développement, la qualité des graphismes ne fait déjà aucun doute.





Lorsqu'un des combattants est au sol, groggy, son adversaire peut s'en emparer pour le balancer joyeusement dans le décor! La seule façon de récupérer rapidement est de secouer le joystick comme un forcené.

Coups et projectiles

Comme dans les derniers jeux de Capcom, les Combos, ces enchaînements de coups et de techniques difficiles à parer ou à interrompre, sont au programme. Les différents projectiles que vous pouvez envoyer se fracasser sur la tête de votre opposant sont dirigeables avec le joystick. Autrement dit, vous pouvez viser l'œil droit ou le dessous de la

ceinture du fier-à-bras qui a osé vous défier. Un mini-portrait du faciès d'ange de chacun des personnages est affiché en haut de l'écran. A chaque gnon, le médaillon fait un tour sur lui-même et, au rythme des coups encaissés, se transforme pour laisser apparaître le visage de plus en plus tuméfié du héros en mauvaise posture! C'est un bon indicateur pour savoir où en est votre héros, et guetter le moment opportun pour vous lancer dans une "X-pert attaque", aussi dévastatrice pour l'adversaire que pour votre réserve d'énergie. Il est également possible d'exécuter des super-sauts. A ce moment, l'écran de jeu se focalisera sur le personnage le plus haut, pendant qu'un indicateur signalera la position du combat tant le plus bas.



Derrière une vitre blindée, le professeur Xavier admire ses protégés en train de se battre dans cette salle des dangers nouvelle vague.



Les X-Men au grand complet sont présents dans le CD-Rom. Mais vous pouvez également incarner un de leurs adversaires, comme Red Omega!



Secousse sismique force 10 !

Tout s'écroule, les prix, les délais, la concurrence...

Ce serveur est indépendant du service matériel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

3615
Consolplus

JEUX SUPER NINTENDO

KILLER INSTINCT (VF)	549 F + 0'
TINTIN AU TIBET (VF)	449 F + 0'
THEME PARK (VF)	359 F + 0'
LOBO (VF)	479 F + 0'
PREHISTORIC MAN (VF)	399 F + 0'
S.STAR SOCCER DELUXE (VF)	429 F + 0'
DOOM (VF)	479 F + 0'
MICROMACHINE (VF)	399 F + 0'
WATERWORLD	449 F + 0'
WEAPONLORD (VF)	449 F + 0'
FIFA 96	429 F + 0'
SECRET OF EVERMORE	479 F + 0'
MORTAL KOMBAT 3	499 F + 0'
S. NINTENDO + 1 JEU + 1 PAD	689 F + 0'

JEUX PLAYSTATION

THEME PARK (VF)	369 F + 0'
AIR COMBAT (VF)	349 F + 0'
DISC WORLD (VF)	349 F + 0'
MORTAL KOMBAT 3 (VF)	399 F + 0'
DESTRUCTION DERBY (VF)	369 F + 0'
TEKKEN (VF)	369 F + 0'
EXTREME SPORTS (VF)	369 F + 0'
RAYMAN (VF)	369 F + 0'
INT CHAMPIONSHIP SOCCER	369 F + 0'
PRIMAL RAGE (VF)	369 F + 0'
WAR HAWK (VF)	369 F + 0'
WIPE OUT (VF)	369 F + 0'
PHILOSOMA (VF)	369 F + 0'
FIFA SOCCER 96 (VF)	369 F + 0'
NHL 96 (VF)	369 F + 0'
PGA TOUR 96 (VF)	369 F + 0'
ACTUA GOLF (VF)	369 F + 0'
LOADED (VF)	369 F + 0'
STRIKER 96 (VF)	369 F + 0'
ROAD RASH (VF)	369 F + 0'
WING COMMANDER 3 (VF)	369 F + 0'
REVOLUTION X (VF)	369 F + 0'
HIOCTANE (VF)	369 F + 0'
VIEW POINT (VF)	369 F + 0'
DOOM (US)	369 F + 0'
SPOT G... HOLLYWOOD (VF)	369 F + 0'
CONSOLE FRANÇAISE + 1 PAD	2099 F + 0'
CONSOLE US 60 HZ + 1 PAD + MULTISTANDARD	2499 F + 0'
NOUS SOMMES LES MOINS CHERS !!!	

CADEAUX PLAYSTATION (Tee shirt, pins, bananes, porte-clés etc...)

NOUVEAUTES 3 DO

FOES OF ALL (BOXE)	395 F + 0'
PGA TOUR GOLF 96	395 F + 0'
DRAGON LORE	375 F + 0'
IRIS	369 F + 0'
WOLFENSTEIN	369 F + 0'
DOOM	395 F + 0'
ALONE IN THE DARK 2	375 F + 0'

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

S.NINTENDO + 1 JEU (garantie 3 mois)	349 F + 0'
S.NINTENDO + 1 pad + 1 Jeu	399 F + 0'
S.NINTENDO + 2 pad + 1 Jeu	449 F + 0'
MEGADRIVE + 1 pad	249 F + 0'
MEGADRIVE + 1 pad + 1 Jeu	299 F + 0'
MEGADRIVE + 2 pad + 1 Jeu	349 F + 0'
MEGA CD + jeu	790 F + 0'
NEO GEO CD + 1 jeu + 2 pad	1990 F + 0'
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad	790 F + 0'
SATURN + 2 jeux + 1 pad (française)	2290 F + 0'

ON RACHETE CASH

JEUX PSX 200 F	JEUX S. NINTENDO 50/100/200 F
JEUX SATURN 130/200 F	JEUX MEGADRIVE 70/130/150 F

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORDON PERITEL PSX	199 F + 0'
MEMORY CARD PSX	169 F + 0'
CABLE LINK PSX	169 F + 0'
ARCADE STICK PSX	399 F + 0'
PAD PSX TURBO/RALENTI	119 F + 0'
CARTE MEMOIRE SAT (VF)	349 F + 0'
ACTION REPLAY SATURN	369 F + 0'
PAD SATURN TURBO/RALENTI	119 F + 0'
CARTE VIDEO SATURN (VF)	1290 F + 0'
CARTE PHOTO CD SATURN (VF)	169 F + 0'

MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION

TOUT EST TROUVABLE POUR CONNAITRE LES DISPONIBILITES CONTACTE-NOUS ON A TOUT!

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

TOUTES LES VHS VF

Dragonball Z du volume 1 à 11	la cassette 119' + 0'
139' + 0' ou 449' + 0' les 4 au choix	
LODOSS VOL 1,2,3,4,5,6	la cassette 119' + 0'
STREET FIGHTER THE MOVIE	la cassette 149' + 0'
MOLIVER	la cassette 119' + 0'
MEGALOPOLIS 1,2,3,4	la cassette 109' + 0'
ATLABOR	la cassette 149' + 0'
GOLGO 13	la cassette 129' + 0'
SLOW STEP 2	la cassette 129' + 0'
APPLESEED	la cassette 129' + 0'
B.G. CRISIS 2	la cassette 119' + 0'
HOLDIVER	la cassette 119' + 0'
PLASTIC LITTLE	la cassette 119' + 0'
ROUJIN X	la cassette 119' + 0'
TENCHI MUVO 1	la cassette 129' + 0'
THE COCKPIT	la cassette 129' + 0'
UNDER ARREST	la cassette 129' + 0'
ANGEL 2	la cassette 129' + 0'
MISS METEO 1 & 2	la cassette 129' + 0'
CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette 109' + 0'
LA CITE INTERDITE	la cassette 119' + 0'
RANMA 1/2 VOL 1 & 2	la cassette 119' + 0'
LENNAR	la cassette 119' + 0'
DOMINION 1 & 2	la cassette 119' + 0'
MAPS 1 & 2	la cassette 119' + 0'
IRIA 1, 2, 3	la cassette 119' + 0'
OGENKI CLINIC	la cassette 129' + 0'
BORGMAN 2058	la cassette 129' + 0'
SLOW STEP	la cassette 129' + 0'
SANCTUS LUCIFER Vol. 1,2,3	la cassette 129' + 0'
UROTUKIDORI Vol. 1,2 & 3	la cassette 149' + 0'
MACROSS	la cassette 149' + 0'
COBRA Vol. 1,2,3,4	la cassette 149' + 0'
KEN le survivant	la cassette 149' + 0'

JEUX MEGADRIVE

ADAMS FAMILY VALUES	449 F + 0'
LOBO	449 F + 0'
MICROMACHINE 96	395 F + 0'
WEAPONLORD	449 F + 0'
WORMS	395 F + 0'
FIFA 96	395 F + 0'
SPOT GOES HOLLYWOOD	449 F + 0'
EARTHWORM JIM 2	449 F + 0'
TOTAL FOOTBALL	369 F + 0'
NBA LIVE 96	395 F + 0'
PHANTASY STAR 4	449 F + 0'
COMIX ZONE	395 F + 0'
MORTAL KOMBAT 3	449 F + 0'
LIGHT CRUSADER (mega hit)	395 F + 0'
WATERWORLD	429 F + 0'
MEGADRIVE 2 + 2 PADS + 1 JEU	689 F + 0'

JEUX SATURN

NHL A STAR HOCKEY (VF)	399 F + 0'
RAYMAN (VF)	389 F + 0'
THEME PARK (VF)	399 F + 0'
LE MANOIR DES AMES ... (VF)	399 F + 0'
PRIMAL RAGE (VF)	369 F + 0'
ENDORFURIN (VF)	369 F + 0'
VIRTA RACING (VF)	369 F + 0'
SIM CITY 2000 (US)	369 F + 0'
DARK LEGEND (US)	369 F + 0'
ACTUA SOCCER (VF)	369 F + 0'
MORTAL KOMBAT 2 (VF)	369 F + 0'
SHELLSHOCK (VF)	369 F + 0'
CLOCKWORK 2 (VF)	339 F + 0'
FIFA 96 (VF)	339 F + 0'
OLYMPIC SOCCER (VF)	369 F + 0'
THUNDERHAWK (VF)	399 F + 0'
SPOT GOES HOLLYWOOD	399 F + 0'

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION VF + 1 CD Dime	2099 F + 0'
PLAYSTATION US + 1 CD Dime	2499 F + 0'
SATURN VF + 1 PAD + Daytime	2590 F + 0'
JAGUAR CD	1349 F + 0'
NEO GEO CD + 1 JEU	2990 F + 0'
3 DO 1 JEU à partir de	1990 F + 0'

MATERIELS GARANTIS 1 AN

Les frais de port : c'est nul !

3615
Consolplus

Depuis 4 ans déjà...
petits prix + port gratuit

Les moins chers de France

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

COORDONNÉES

Nom :

Prénom :

adresse :

Ville :

Code Postal :

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

☐ CARTE BANCAIRE

Expire fin :

☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

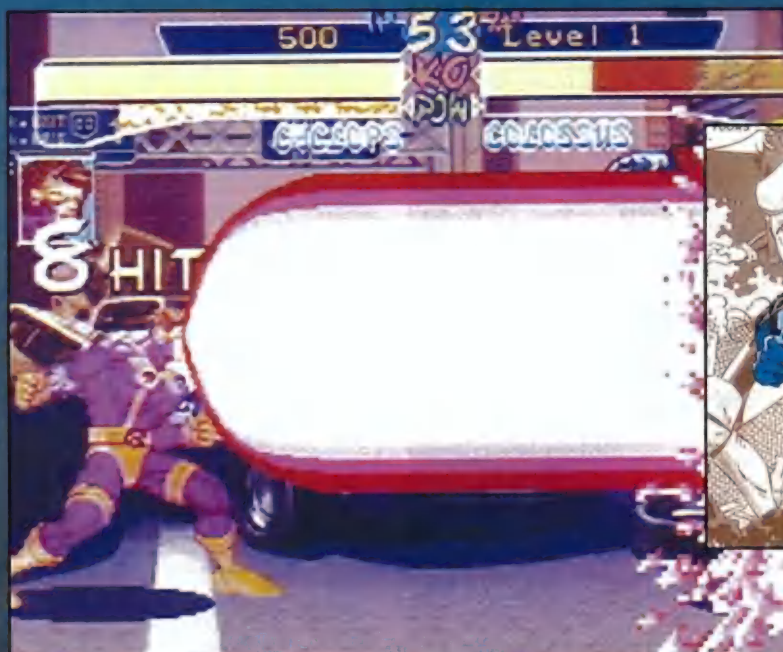
JP 47

Tous ces produits sont également disponibles
AU MAGASIN **GAMES** 7 Bd Kennedy - 06800
CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

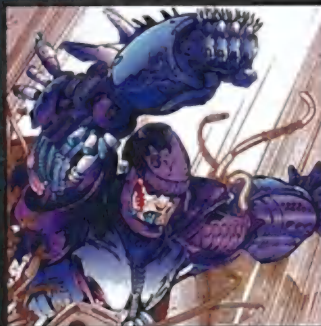
LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASION DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7 J / 7



"Eh bien, moi, je saute plus haut que toi! Tralalalère!"



Une méga-rafale optique, et huit Hits d'un seul coup!



TM & ©Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. This video game is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.

Ta mère, elle va vouloir une console pour Noël !

EARTHWORM JIM 2



Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo.

Tu peux retrouver le premier épisode de Earthworm Jim sur Game Boy et Game Gear.

Du Cirque-Le-Plus-Nul de Evil le Chat à la planète Viande, retrouve Earthworm Jim pour une course poursuite délirante à travers la galaxie. Au cours de sa rude journée de travail Jim devra sauver des ratons, servir vivant d'une cuisine et se montrer plus malin que Foy-Crow.

Es-tu prêt à relever le défi ? Peux-tu manier de nouvelles armes particulièrement impressionnantes ? Vraiment ? Alors lis ce magazine, cours jusqu'au magasin le plus proche et prouve-le !

- Plus de 5 nouvelles armes !
- Fovette, cours, saute, et rule avec ton ami Jim jusqu'à la victoire !
- Retrouve les personnages préférés : la Princesse Quel-est-son-nom, Foy-Crow, Peter le Chiot, Bob le Poisson Rouge et plein de nouveaux ennemis !



TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX

Virgin Interactive Entertainment
Service consommateurs
Earthworm Jim 2™ © 1995 Shiny Entertainment

5015 Paris
Reservé.



Super Mario

Je sais, c'est la troisième fois que je vous parle de Super Mario RPG, le prochain jeu de rôles de Square basé sur les personnages de la saga Mario de Nintendo. Mais, à première vue, cela ne vous dérange pas: vu la quantité de courrier nous demandant plus d'infos sur le jeu, il semble même que vous soyez nombreux à apprécier. Pourquoi donc me priverais-je de ce plaisir?

Je ne reviens pas sur le scénario, vous le connaissez: la Princesse Peach (Pêche), que nous connaissons en dehors du Japon sous le nom de Princesse Daisy, a été enlevée, comme à l'accoutumée. Mario vole à son secours ... Quatre personnages font leur apparition, et composeront l'équipe d'aventuriers traditionnelle des jeux de rôles. Buki passe son temps à jouer des tours aux autres. Il habite un château plein de surprises, et raffole des scarabées. Margarita, un oiseau, admire et vénère la princesse Peach, et ne rêve que d'une chose: devenir elle-même une princesse! Elle est accompagnée par Dodo, sa suivante. Dukati est une taupe. Terrée au fond des mines, elle passe son temps à fabriquer des bombes, son hobby. Croco, le crocodile, est un voleur professionnel. Il dérobe les pièces d'or. Toutes les pièces d'or, même celles que Mario aura collectées. Mario devra donc se méfier de ce compagnon. Avant de se lancer à la recherche de la Princesse, le plombier devra découvrir les endroits où vivent ces quatre personnages, et gagner leur amitié.



KOOPA



Les animations du sprite de Koopa, elles aussi, sont excellentes. Une surprise de taille attend Mario. Ira-t-il jusqu'à coopérer avec l'ennemi d'hier?



Pour entrer, il faut faire apparaître le pont-levis.



Le tapis rouge a été déroulé pour la visite de Mario.



La chambre à coucher de Peach conduit parfois ... en prison!



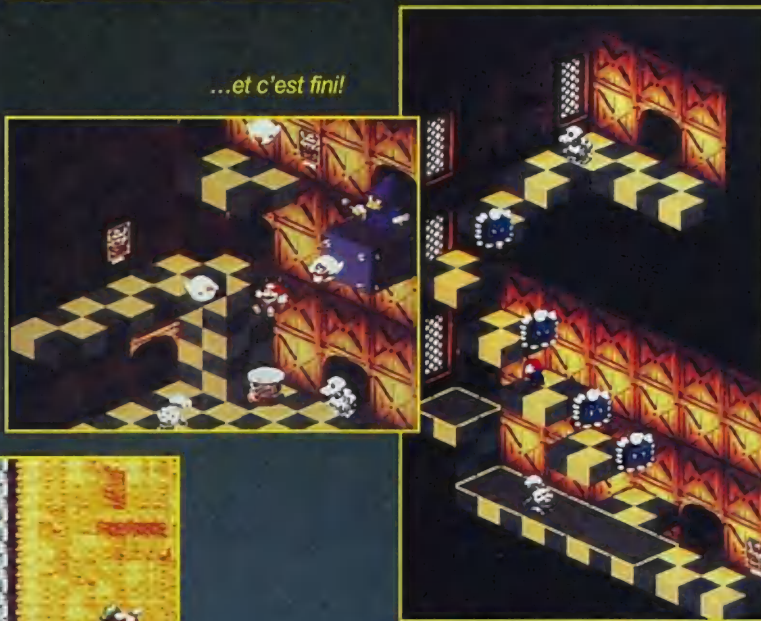
o RPG



Super Mario RPG est un jeu de rôles/action. Autrement dit, on y a droit et aux énigmes du jeu de rôles, et à la difficulté d'un jeu de plates-formes. Un manque de précision dans un saut...

LE SECRET DE LA 3D COMPRESSÉE

Le jeu a été conçu selon la même technique que Super Donkey Kong (ou DK Country, suivant les pays). Les graphismes du jeu ont été réalisés en 3D polygonale sur des ordinateurs, puis compressés dans une cartouche de SFC de 4 méga. Le secret vient de la présence d'un DSP (le SA-1). Ce composant est du même type que le Super FX, grâce auquel la 16 bits de Nintendo a pu compter dans sa logithèque des jeux en 3D. Mais dans le cas qui nous occupe, la puissance de calcul de la puce ne sert qu'à une chose: décompresser à toute vitesse les mégaoctets de graphismes compressés. L'algorithme employé par Nintendo permettrait de compresser les datas selon un facteur 4/1, c'est-à-dire que, une fois compressées, les données occupent quatre fois moins de place. Ainsi, la cartouche peut comporter l'équivalent de 16 méga de données!



...et c'est fini!



Comme dans les épisodes précédents de Mario, il est parfois plus rapide d'éviter l'adversaire.



Heureusement pour vous: il y a de l'eau en bas, pour amortir votre chute!



Un univers en pseudo-3D.



Des décors d'une étonnante variété.

Mario utilise un tremplin pour atteindre un coffre. Dans ce type de jeu en 3D isométrique, les ombres sont indispensables pour se repérer.



Voici l'entrée du château de Peach.



Mario, au fond de la mine, cherche un wagonnet à pousser. Utilisez les caisses pour bloquer les taupes dans un coin de la pièce.

LES MARIO

Le sprite de Mario est très expressif. voici un aperçu des positions et expressions qu'il peut avoir.



Mario qui donne un coup de poing.



Mario à l'état normal.



Mario qui saute.



Mario qui s'impatiente.



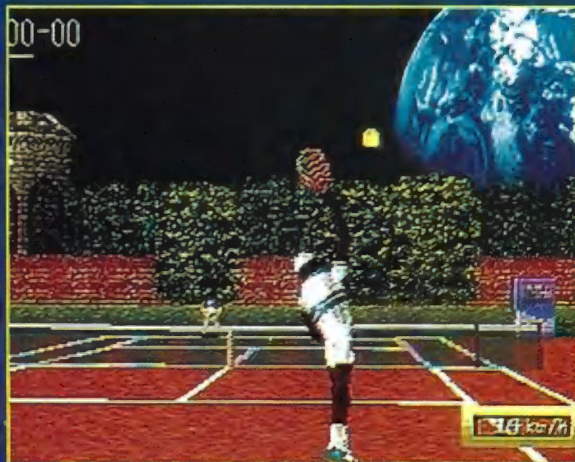
Mario qui fait le signe de la victoire.



Mario surpris.

LE JAPON EN DIRECT

Virtual Open Tennis



Coucher de Terre pour cette partie censée se dérouler sur un satellite artificiel en plein espace! L'indicateur en bas à droite vous indique la vitesse à laquelle se déplace votre balle. Il ne s'agit plus de viser juste, il faut également taper comme une brute pour vaincre!

Imagineer a réalisé une simulation de tennis pour la Saturn. Comme la plupart des jeux de simulation destinés aux 32 bits de Sony et de Sega, Virtual Open Tennis a sacrifié à la mode de la 3D polygonale. Les joueurs sont formés d'assemblages de polygones, qui se meuvent en temps réel.

Le jeu se veut le plus réaliste possible. Il prend en compte la force avec laquelle le joueur envoie la balle pour le calcul de sa trajectoire, de même que la gestion des chances du joueur adverse de l'intercepter et de la renvoyer. Au bas de l'écran, un indicateur exprime la vélocité de la balle en kilomètres à l'heure.

Plus classiquement, un mode Entraînement permet de se faire la

main sur les commandes du jeu. Le mode Exhibition permet de jouer en double, à quatre joueurs. Quant au mode Championship, il vous fera affronter les meilleurs joueurs de tennis internationaux et participer à la Imagineer World Championship, ou encore à la Challenger Cup Virtual Open.

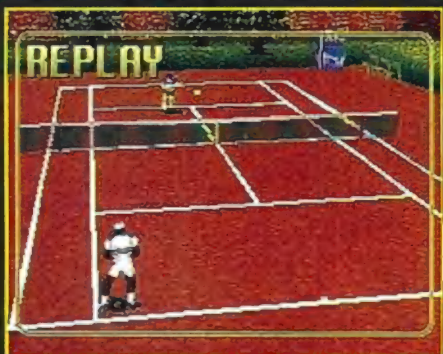
On ne peut malheureusement se concocter son propre joueur, en dosant plus ou moins telle ou telle qualité (endurance, rapidité...), mais il est possible en revanche de choisir votre champion parmi une dizaine de compétiteurs. Chacun d'eux est doté de sa propre personnalité, et préfère tel ou tel type de terrain, est plus ou moins apte à pratiquer telle technique...



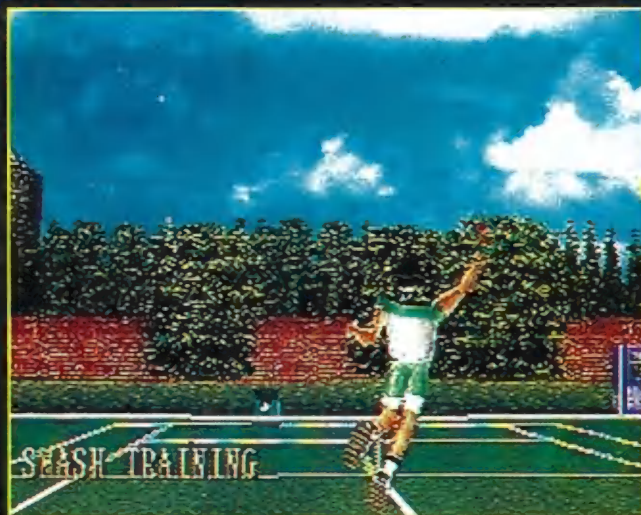
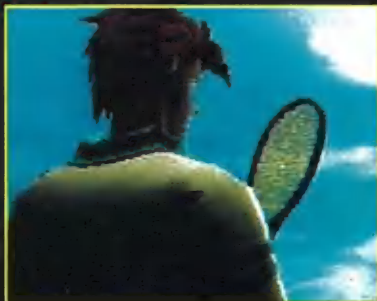
La victoire est au bout de la raquette comme la queue au bout du chat.



En mode Entraînement, vous vous habituerez à manier votre raquette comme un pro de Roland-Garros.



Le mode Replay, à la fin du match, vous permet de revoir l'action comme si elle avait été filmée par une équipe de télé.



L'espèce de boîte de fer en blanc en face de vous est un automate dont la fonction première, et unique, est de vous expédier des balles afin de vous entraîner au smash.



**CLÉO NE SE CONTENTE PAS DE PRÉSENTER L'ACTUALITÉ CYBER,
ELLE LA RÉCHAUFFE...**

DU LUNDI AU VENDREDI À 18 H 40, EN CLAIR SUR CANAL+, LA PLUS SEXY DES ANIMATRICES VIRTUELLES PRÉSENTE "CYBERFLASH". AVEC CHARME ET PERTINENCE, CLÉO VOUS DIT TOUT SUR LES JEUX VIDÉO, LE MULTIMÉDIA, LA MICRO ET LES RÉSEAUX... AUTRE RENDEZ-VOUS POUR LES PASSIONNÉS, "CYBERCULTURE", UNE ÉMISSION MENSUELLE PRÉSENTÉE PAR CHINE LANZMANN. EN COMPLÉMENT DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE, CONNECTEZ VOTRE TÉLÉVISEUR SUR L'ACTUALITÉ CYBER AVEC CLÉO.

Pendant qu'on regarde **CANAL+** au moins on n'est pas devant la télé.

JAMMA SHOW'95

Comme chaque année à la fin de l'été se tient au Japon le JAMMA Show. Sponsorisé par le syndicat des éditeurs de jeux d'arcade nippons (JAMMA, ou Japan Amusement Machine Makers Association), il présentait les derniers coin-up qui vont déferler au cours de l'automne, et jusqu'au milieu de l'année prochaine, dans les salles d'arcade de l'archipel du Soleil-Levant, pour arriver quelques mois après en Europe et partout dans le monde!

C'est un rituel, et les constructeurs japonais n'ont pas failli à la règle, en occupant 90% de l'espace du salon. Seules deux sociétés américaines avaient essayé de se mesurer à leurs concurrents! Et encore: elles n'appartenaient pas directement au domaine du jeu vidéo puisqu'il s'agissait de sociétés spécialisées dans la réalisation de parcs de jeux. Si les jeux d'arcade représentaient les trois quarts des nouveautés dévoilées, on avait également la possibilité de voir une série de jeux d'adresse dont les gagnants



pouvaient remporter un lot (peluche, tee-shirt...) ainsi que de jeux de hasard (bandit-manchot, roulette, black-jack, paris de course de chevaux mécaniques...), tous ces jeux étant autorisés au Japon à condition que les joueurs reçoivent comme gains des jetons, qui ne sont pas convertibles et leur permettent seulement de rejouer. Après des débuts timides l'année dernière, la Réalité Virtuelle ne semble toujours pas avoir convaincu les fabricants de jeu d'arcade japonais. Si l'on pouvait découvrir deux prototypes de jeux VR au dernier JAMMA Show chez Taito et Sega, il n'en était plus question cette année. Il semble que les grands de l'industrie du coin-up aient estimé que la technologie VR n'était pas encore suffisamment convaincante pour qu'ils se lancent dans l'aventure...

Bref, cette année, le JAMMA Show s'est donc tenu sous le signe de la "repompe": plutôt qu'un jeu (ou un type de jeu) qui serait sorti du lot, n'était présentée qu'une série de copies de jeux sortis précédemment chez un concurrent, ou de clones plus ou moins améliorés! Ainsi, Namco s'inspirait pour trois de ses nouveaux jeux du célèbre Toh Shin Den de Takara et de réalisations déjà estampillées Sega, quand Sega lui-même se fendait d'un nouveau titre qui reprenait le concept de certaines productions de Namco! Taito, pour sa part, dévoilait le clone d'un hit de Namco... On peut donc en conclure que chacun manifestait le même courtois désir de rendre hommage à ses concurrents.



SEGA

Dans la série "C'est pas moi, c'est lui qu'a commencé!", Sega plagie également son petit camarade Namco, avec deux jeux: Manx TT, qui rappelle étrangement Cyber Cycle, et Virtual On, qui fleure bon Cyber Sled. Dans un coin du stand, on pouvait jouer à des jeux Saturn, notamment à Sega Rally et à Virtua Cop, quasiment finis.

J'adresse par ailleurs un petit message à tous ceux qui attendent Virtua Fighter 3: ils vont devoir patienter encore un peu! Marrietta/GE

serait encore en train de travailler sur les chips graphiques qui prendront place dans la carte mère du futur Modèle IV. Des rumeurs persistantes font état de l'apparition d'armes dans ce VF nouvelle mouture.

Mais Sega est plus que jamais persuadé que les jeux d'arcade lui ont permis de résister à la pression de la Playstation, et qu'ils représentent une carte à jouer face au rouleau compresseur Ultra-Famicom (appellation japonaise, encore non définitive, de l'Ultra-64).

MANX TT SUPER BIKE

L'île de Man appartient au Royaume-Uni. S'y déroulent des courses de motos où les pilotes n'hésitent pas à tracer à 200 km/h.

Ce jeu d'arcade réalisé par le département AM3 de Sega n'est pas encore terminé. Ni les graphismes du jeu, ni les réglages de la réplique de moto sur laquelle vient s'asseoir le joueur ne sont encore définitifs. Le jeu, tel qu'il était présenté durant l'exposition, n'était terminé qu'à 40%, selon le responsable du développement.

Une bonne partie de l'intérêt de ce jeu tient dans le simulacre de moto sur lequel prend place le joueur. Il existait jusqu'à présent pas mal de bornes d'arcade avec des sièges en forme de bécane sur lesquels s'asseyaient les joueurs. Mais, cette fois-ci, le réalisme est bien meilleur. Jusqu'à présent, pour faire virer son engin, le joueur tournait simplement son guidon alors que son corps restait droit, les deux pieds posés à plat sur le sol. Avec Manx TT, les pieds du joueur ne touchent pas le sol. Pour tourner, il doit se balancer d'un côté ou de l'autre comme sur une vraie moto de course. Plus que le volant, à pleine vitesse, c'est le corps du joueur qui dirige l'engin.



Mêlant polygones et images en bit-map plaquées sur les décors, Manx TT est graphiquement très réussi.



Pour le lancement de son jeu, Sega avait carrément amené un camion aménagé en mini-salle d'arcade. A son bord, huit machines permettaient à huit joueurs de concourir en même temps.



Lorsque la bécane de l'un de vos concurrents vous frôle à plus de 200 km/h, il fait soudain beaucoup plus chaud!

Vue de derrière et à travers les yeux du pilote.

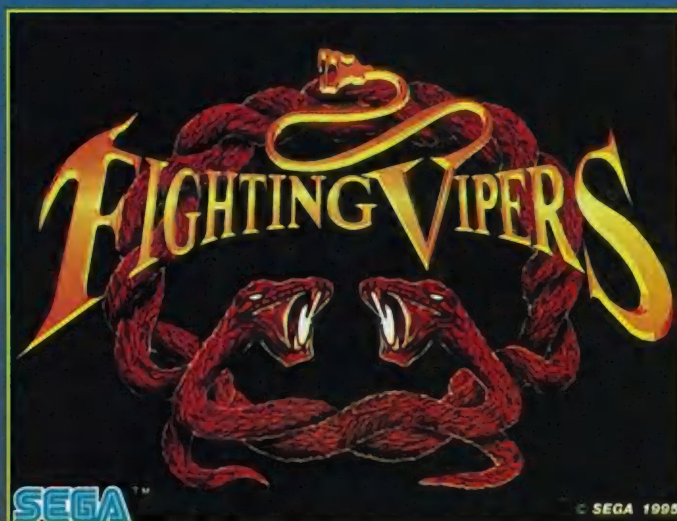
LE JAPON EN DIRECT

SEGA

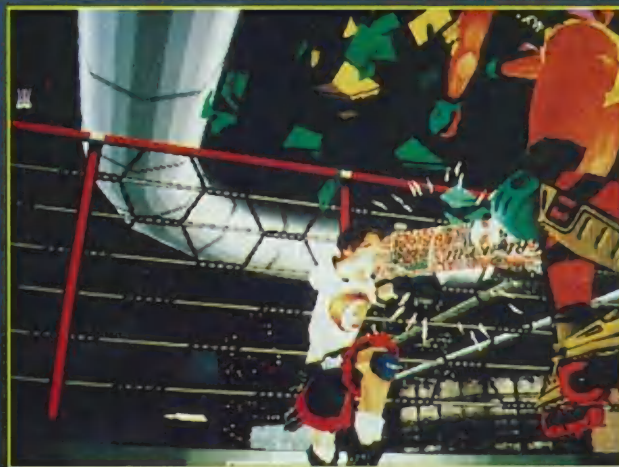
FIGHTING VIPERS

Le maire de la ville d'Armstone organise un tournoi de "Nut Crackers". Ce terme désigne les combats illégaux à un contre un qui se déroulent dans les quartiers chauds de la ville. Les meilleurs combattants portent le nom de Vipers. Comme l'animal du même nom, ils frappent rapidement et mortellement. Différentes aires d'affrontement sont disponibles, avec pour toutes la même restriction: l'espace y est compté. Chaque zone de combat est délimitée par un treillis métallique. Vous faites bien évidemment partie des Vipers, et allez affronter les membres de l'équipe pour tenter de remporter le tournoi. Les combats se déroulent à travers la cité, jusqu'au combat final, qui aura lieu dans la City Tower. Fighting Vipers utilise pleinement la technologie 3D polygonale en temps réel développée par l'AM 2 pour ses autres jeux de baston (Virtua Fighter 2, par exemple). Autrement dit, vous aurez droit au même contrôleur à trois boutons, au même nombre affolant d'attaques et de techniques de garde... Placage de texture en couleurs sur les corps des protagonistes et sur les éléments du décor, animation fluide et réaliste, angles de vue originaux... les "caméras" sont nettement plus actives que dans Virtua Fighter 2. Les angles de vue changent en permanence et très rapidement, multipliant zooms et gros plans. Le jeu comporte huit combattants, dont deux ne sont dévoilés que si vous arrivez à battre les six pre-

miers. Chaque combattant possède une armure composée de différentes parties (tête, bras, jambes...). Au rythme des combats, et des coups reçus, cette dernière est de moins en moins efficace. Si une partie de l'armure reçoit un coup direct, elle éclate alors en mille morceaux. Une représentation stylisée du joueur indique quelles sont les parties qui ont le plus souffert.



Petit mawashi-geri pour amener son adversaire à la raison.



Coup spécial de Picky, qui décoche un grand coup de planche à roulettes.



Une des innovations de Fighting Vipers est l'espace clos dans lequel on combat. Contrairement à Virtua Fighter, on peut se servir des limites pour rebondir dessus ou prendre son élan.

A la différence de certains jeux qui comportent beaucoup d'attaques magiques ou d'armes de jet, la plupart des combats de Fighting Vipers se déroulent au corps à corps.





Certains angles de vue sont aussi originaux que pratiques pour renforcer l'impact des coups. Parfois, il est difficile de s'empêcher de reculer vivement la tête lors de mouvements trop réalistes à l'écran.

LE JAPON EN DIRECT



Finir son adversaire alors qu'il est à terre, sonné, n'est pas très chevaleresque... mais tellement efficace!



Au Japon, les jeux de combat restent encore ce qui marche le mieux en salle d'arcade!



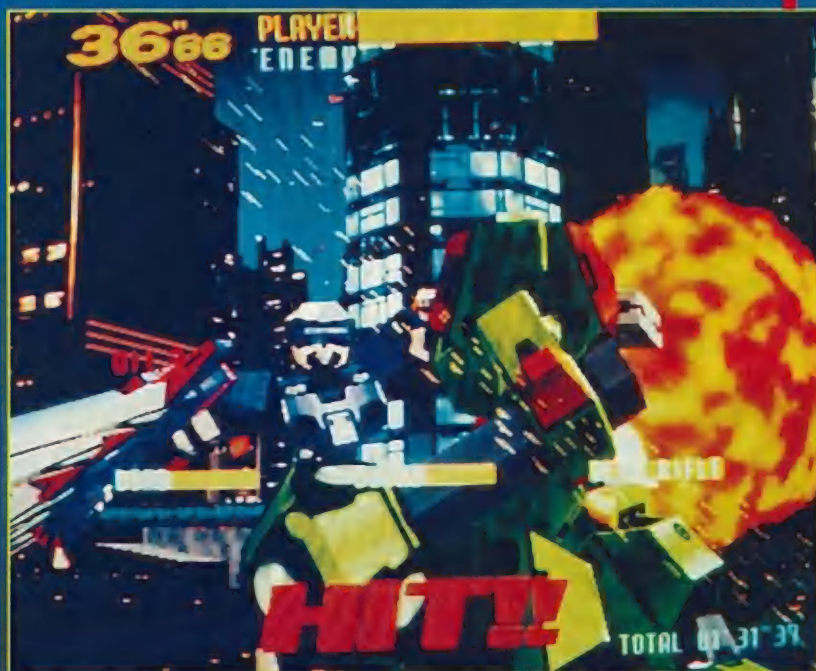
Il ne s'appelle pas Virtua quelque chose, mais porte bel et bien la marque de l'AM 2.



SEGA

VIRTUAL ON

Vous avez aimé le génial Cyber Sled (la version arcade, pas la tentative de conversion sur Playstation)? Alors vous allez adorer Virtual On (qui risque d'ailleurs de voir son nom modifié pour la version export)! Virtual On permet à deux joueurs de s'affronter à travers deux robots géants. Chacun porte dans le dos un CD-Rom qui contient les données de son intelligence artificielle de combat, appelée M.S.S. (Mind Soft System). Chaque unité est armée de plusieurs armes (roquettes, laser, canon à tir rapide...). Un peu à la manière d'un bon vieux jeu du chat et de la souris, les protagonistes passent leur temps à lancer un raid sur l'adversaire, puis à rompre le combat pour se cacher derrière un élément du décor, avant de revenir à l'assaut. La réalisation est superbe. Le "meka designer" qui a conçu l'apparence des robots fait partie de l'équipe qui a travaillé sur les derniers OAV de Gundam. De plus, le réalisme des déplacements des robots, de l'usage de leurs armes (lorsqu'on tire en se déplaçant, les trajectoires des projectiles sont incurvées, comme dans la réalité!) est à couper le souffle. Du grand art!



L'écran de jeu vous indique en permanence de quelles armes vous êtes équipé.



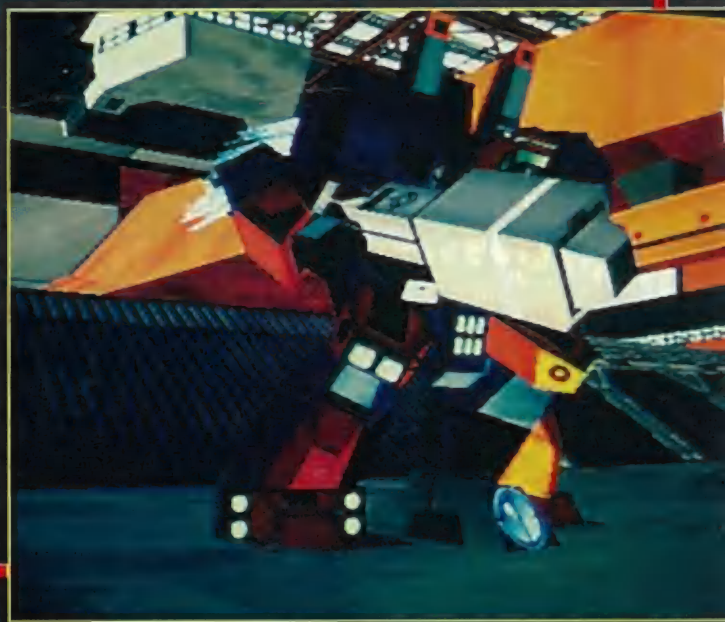
Même si vous possédez une belle panoplie d'armes de destruction à distance, les corps à corps sont fréquents.

"Qui a dit que j'ai une mauvaise haleine!"

Mais il vous en veut, le bougre!



Le canon de l'arme est aussi balèze que le robot lui-même.



PAC est de retour ... et **il a les crocs !**



Maintenant disponible sur
MEGA DRIVE, GAMEBOY et CD-I

namco



PHILIPS

SEGA

VIRTUA COP 2

Virtua Cop, le jeu où l'on tire comme forcené sur tous les malfrats de la planète mais sans en tuer aucun (en se contentant de les blesser), est de retour pour un nouvel épisode. L'organisation criminelle EVL contre laquelle vous aviez lutté précédemment semble décapitée: tous ses leaders sont en prison et l'hélicoptère de Joe Fang, le dangereux terroriste international, s'est écrasé au sol. Cependant, le vice-président de la Virtua City Bank, qui blanchissait les fonds de l'EVL, a été retrouvé assassiné, et des sommes d'argent colossales ont disparu des comptes bancaires de l'EVL, même après que ses dirigeants ont été mis sous les verroux... Il semble que le temps se couvre de nouveau, il va y avoir de l'orage...

Par rapport à la version précédente, Virtua Cop 2 offre des décors aux détails beaucoup plus nombreux. Les pièces qui apparaissent un peu vides sont désormais beaucoup plus

meublées. De même les textures sont plus fouillées et plus variées.

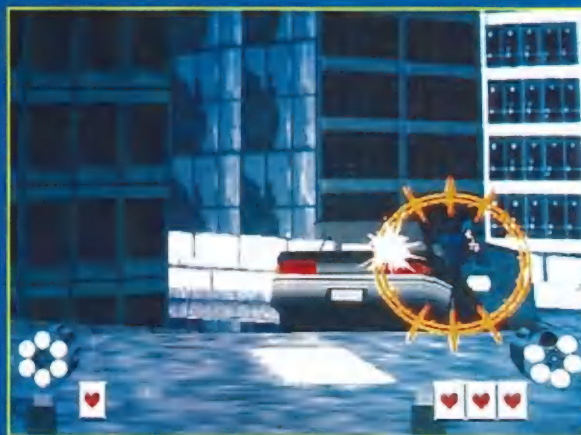
Un troisième membre des Virtua Cop a fait son apparition: Janet Marshall. Les réactions et animations des gangsters sont encore plus réalistes que dans la version précédente. Désormais, un deuxième joueur peut se joindre au premier en cours de jeu. Deux modes sont accessibles. On connaît le premier depuis l'épisode précédent: l'ennemi le plus dangereux, car prêt à faire feu, est indiqué par des cercles de couleur qui zooment autour de lui. Le second mode, Free Gun System, permet au joueur de descendre l'adversaire qu'il souhaite.



Bras séculier de la Justice, voici votre glaive (à six coups)!



Les séquences intermédiaires sont l'occasion pour le joueur de découvrir son apparence.



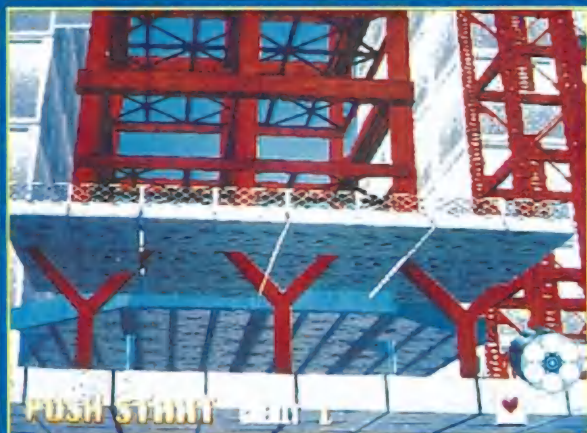
Le jeu commence par une course poursuite à travers la ville.



Comme dans le premier épisode, les cercles rouges vous indiquent la cible la plus dangereuse.



Le début du jeu se déroule en voiture. Puis, dans les niveaux suivants, vous poursuivrez votre mission à pied, comme dans le VC original.



Ces espèces de poutrelles rouges constituent en fait l'armature antisismique que l'on trouve dans tous les bâtiments de Tokyo, et qui ont prouvé leur inefficacité dans le tremblement de terre de Kyoto (inquiète, moi? Pas du tout!).

L'ATTAQUE DU TRAIN

Virtua Cop 2 reprend un système de jeu identique à son prédécesseur. Les paysages en images de synthèse défilent à l'écran, mais s'arrêtent par moments pour vous laisser le temps de descendre les malfrats qui vous sautent dessus.



Du camion surgissent des légions de gangsters...



... que vous abattez les uns après les autres...



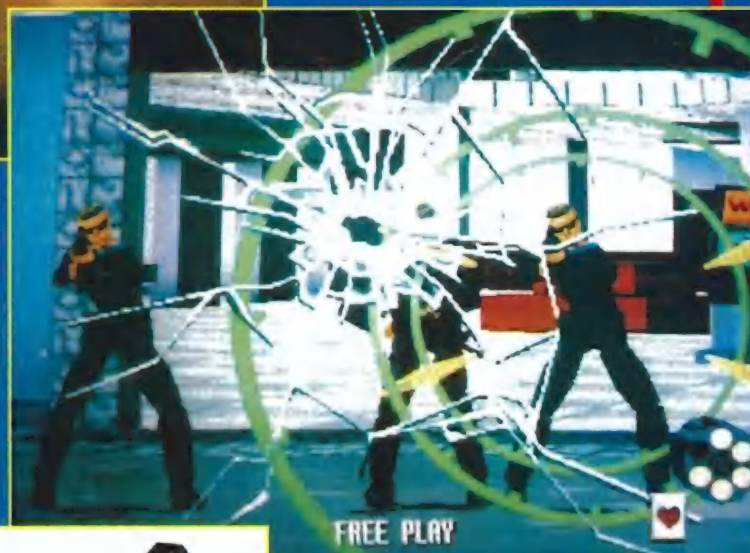
... tout en vous rapprochant précautionneusement.



Surgissant de tous les coins à l'improviste, les membres de la bande sont dangereux. Prenez garde cependant à ne pas descendre un des otages qui traînent dans le coin.



Sega a conservé le même système pour recharger son revolver.



C'est le début de la fin! Mais qui y-a-t-il donc derrière le miroir?



Avec le passage de Virtua Cop à VC 2, les forces de l'ordre se sont vu doter d'un élément en plus, une charmante inspectrice, qui tire plus vite que l'ombre de Lucky Luke.

SEGA

SKY TARGET

Un centre de recherche de l'US Force vient de se faire "visiter". Ses membres travaillaient à la mise au point d'un avion d'une nouvelle génération, le XF/A-49 White Sword, bourré d'appareils électroniques, optroniques et de toutes les dernières inventions de la recherche américaine. Celui-ci a disparu: c'est une catastrophe, et le gouvernement donne l'ordre de le retrouver à n'importe quel prix!

D'après certaines informations, la société Deludain serait à l'origine du vol. A la tête d'une petite armée de mercenaires, elle dispose de quatre centres de recherche et d'entraînement de par le monde. Le White Sword doit certainement se trouver dans l'un d'entre eux.

Vous incarnez le pilote à qui revient la périlleuse mission d'essayer, seul, de passer à travers les mailles du réseau de Deludain qui interdit l'accès à ses différents centres. Aux commandes d'un F-14, d'un F-15, d'un F-16 ou du (cocorico!) Rafale, vous partez blaster l'ennemi. Aucune surprise dans le système du jeu: il ne s'agit que d'une version

remise au goût du jour (3D mappée en temps réel...) des After Burner. Ce jeu honnête et bien réalisé manque de nouveautés, surtout après Ace Combat, de Namco, sorti voilà six mois!



Si le jeu se déroule surtout dans les cieux, vous devrez également détruire des cibles à terre.



Après avoir verrouillé sur votre radar plusieurs appareils de l'escadrille ennemie, il ne vous reste plus qu'à admirer la traînée rouge de vos missiles qui foncent vers leurs cibles.

Les bombardiers furtifs sont réputés pour voler comme des fers à repasser. A première vue, les programmeurs de Sky Target n'étaient pas au courant!



Cette espèce d'aile volante géante noire est en fait un des avions/boss de fin de niveau que vous devrez rayer de la carte du ciel.



Ce boss, gigantesque plate-forme montée sur deux pylones et se déplaçant sur des chenilles, est défendu par une série de batteries anti-aériennes.



Le jeu propose de vous confier un appareil parmi de nombreux jets.



EN CAS D'EXTREME
URGENCE
PRATIQUEZ LE
BOUCHE-A-BOUCHE



SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR
SUR LA PLAYSTATION
ET SUR TEKKEN



Si tu ne connais rien de tes 17 ennemis et si sur 646 parades tu n'en connais qu'une et encore par hasard, comment veux-tu avoir une chance de triompher. La Sony Game Line est là pour t'aider et t'indiquer les coups spéciaux. Mais ne rêve pas trop, tes ennemis resteront toujours tes ennemis.

*2.23 F/mn TTC.

"P" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

CAPCOM

Apart l'annonce de la sortie de Toh Shin Den 2, rien ne surprenait le chaland sur le stand Capcom. Les trois autres jeux présentés par l'éditeur, bien que superbement réalisés, paraissaient banals tant ils incarnaient la conception capcomienne du jeu d'arcade! X-Men, dans la pure tradition des Vampire, faisait bonne figure: graphismes léchés, anima-

tions superbes, jouabilité parfaite... Mais à part les nouveaux héros et décors, on avait l'impression de jouer toujours au même jeu! 19XX, reprise du hit 1941, reste dans la lignée du jeu d'arcade selon Capcom. Enfin, Rockman était l'incarnation même du jeu de plates-formes/action tel que l'éditeur en a conçu des myriades sur NES, SFC et MD!

TOH SHIN DEN 2

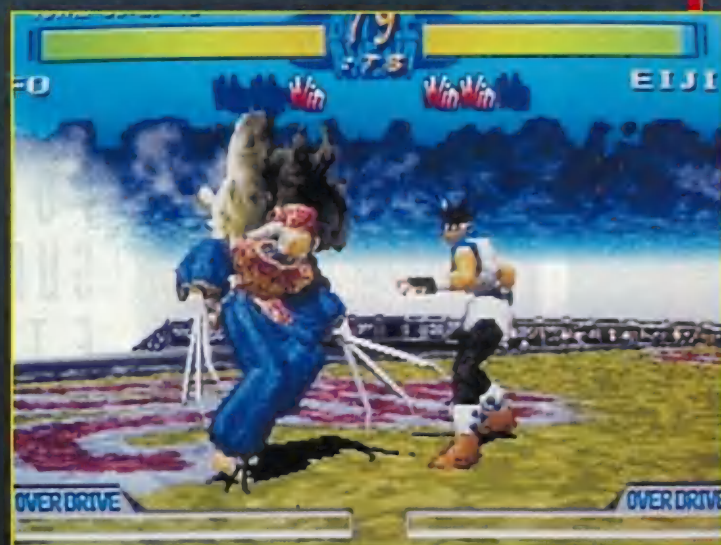
Capcom, plutôt que développer sa propre technologie 3D, et devant les difficultés financières auxquelles il se heurte, a préféré acquérir le nouveau jeu développé par Tam Soft, pour le compte de l'éditeur Takara. C'est donc Takara qui va commercialiser la version Playstation de Toh Shin Den 2, quand Capcom s'occupera de la version arcade. Les améliorations de cette nouvelle mouture portent sur la gestion des sources de lumière (lors d'une scène qui se passe dans une discothèque, les personnages sont entourés d'ombres multiples, qui bougent au même rythme que les spots lumineux!). Une jauge spéciale a été rajoutée, semblable à celles que l'on trouve désormais dans les jeux de combat de Capcom. Elle se remplit au rythme de vos prouesses et, lorsqu'elle est pleine, vous pouvez exécuter une super-attaque. Le jeu comporte onze personnages (les huit originaux, plus trois nouveaux). Les personnages et les décors sont traités de façon plus détaillée et plus réaliste. Le jeu simule même certaines conditions météorologiques (vent, embruns...).



Première différence: l'apparition de l'Over-Drive!



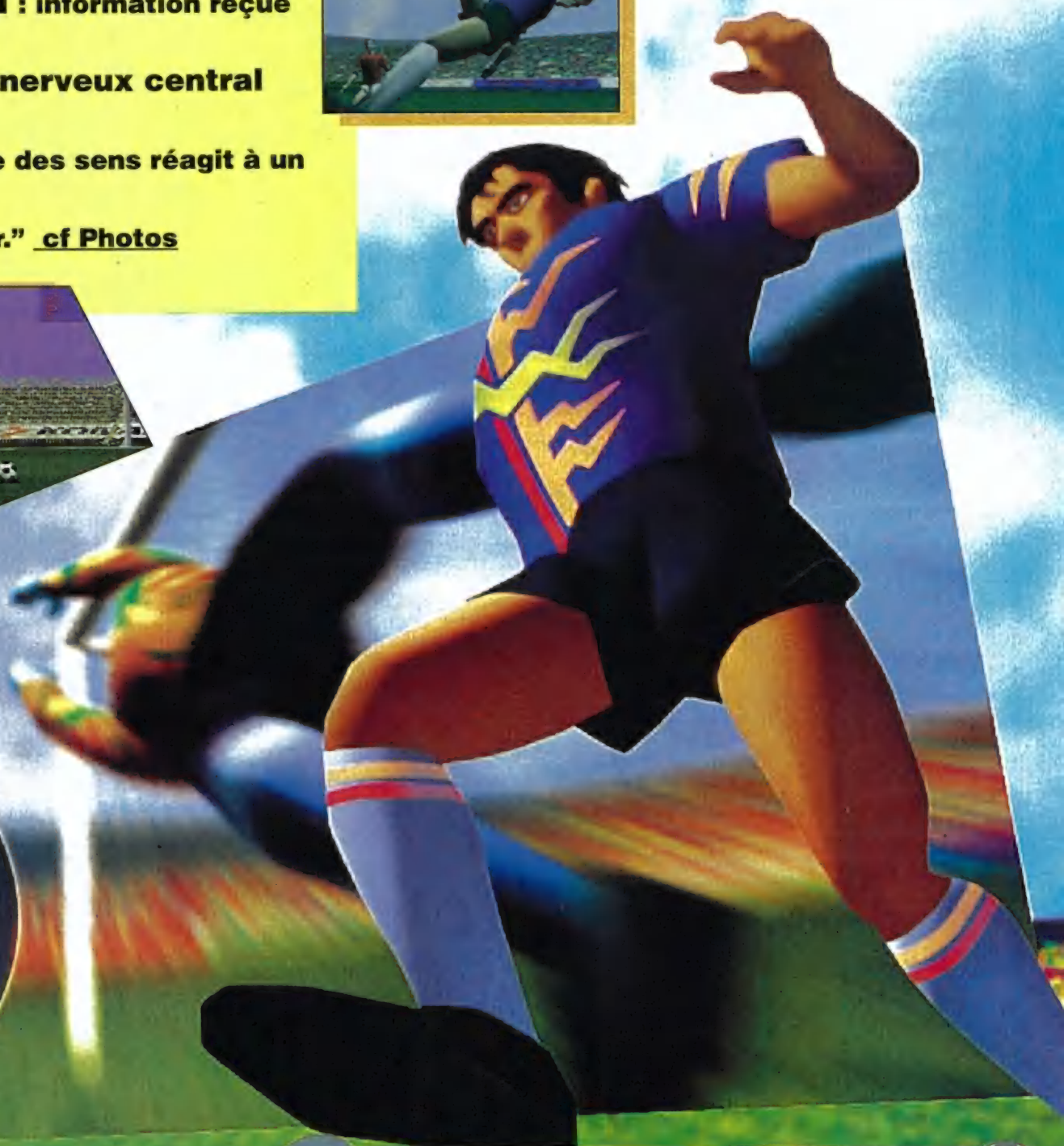
Décors plus soignés, apparence des personnages plus réaliste, effets spéciaux... La version arcade, bien que très proche graphiquement de la version console, devrait en surprendre plus d'un.



A part quelques petits nouveaux, les mêmes personnages ont repris du service.



**“SENSATION : information reçue
par le système nerveux central
lorsqu’un organe des sens réagit à un
stimulus extérieur.” cf Photos**



3615
LUDI GAMES
1,29 F la minute



PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GOAL STORM™ is a trademark of KONAMI Co. Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co. Ltd.

GOAL STORM™

CAPCOM

MARVEL SUPER HEROES

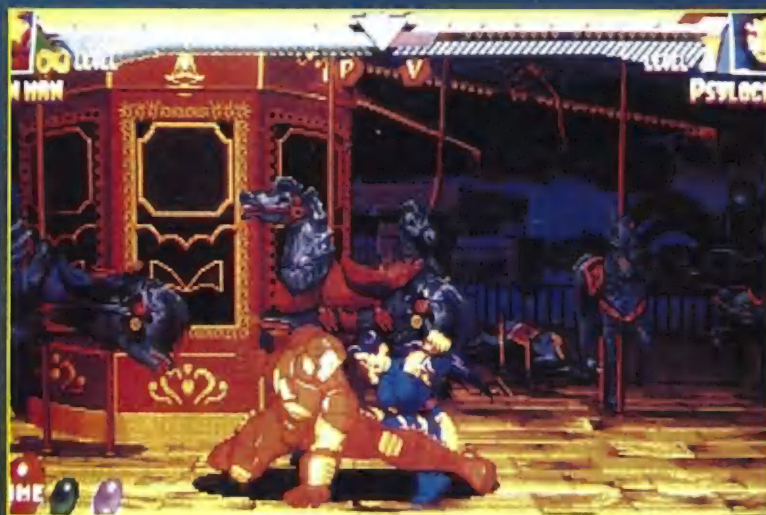
Après avoir réalisé plusieurs jeux basés sur différents super-héros de comics (Punisher, X-Men, Spiderman...), Capcom a franchi le pas et a carrément acquis la licence qui lui permet de piocher allègrement parmi les personnages de l'univers de Marvel. Vous retrouverez ainsi certains X-Men, Hulk, Iron Man ou Magneto...

Le système de jeu est similaire à celui des jeux précédents tels que X-Men, à part l'apparition des "gemmes". Suivant ses aptitudes au combat, le joueur collecte en effet six sortes de gemme (Realité, Temps, Esprit, Puissance, Espace et Ame). Lorsque vous possédez un niveau suffisant d'un certain type de gemmes, vous pouvez opérer une attaque spéciale, dévastatrice pour l'adversaire. Le système ressemble un peu au X-Power des X-Men, mais laisse davantage de latitude et de liberté dans les super-techniques.

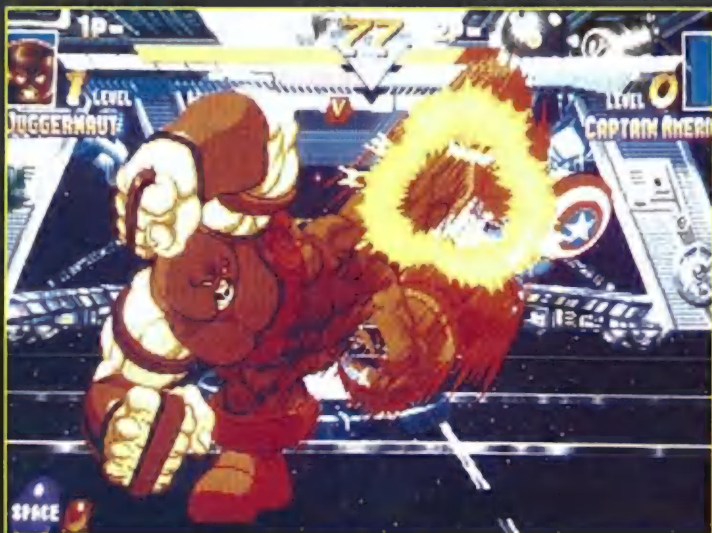


Mind contre Reality: qui va l'emporter?

Il ne faut pas énerver Iron Man quand il joue avec son pistolet.

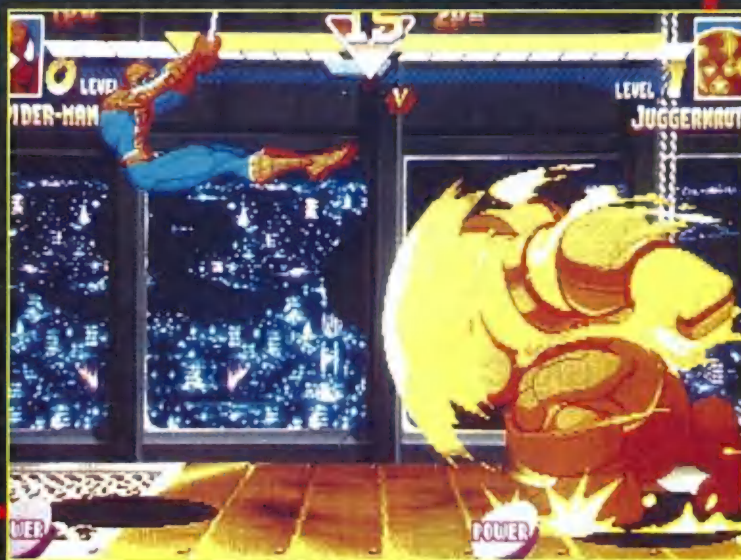


La qualité des décors et des animations fait honneur aux artistes qui œuvrent pour Capcom.



Juggernaut fonce tête baissée. Il est mal parti: l'icône de sa tête commence à tourner au rouge!

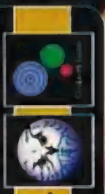
Captain America s'est fait toucher, et l'icône de son visage, en haut à droite, virevolte sur elle-même, comme dans X-Men.





Lemmings 3

SORTEZ DU LOT. REJOIGNEZ LE TROUPEAU.



SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 64 55

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psychosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psychosis Ltd.

CAPCOM

19XX

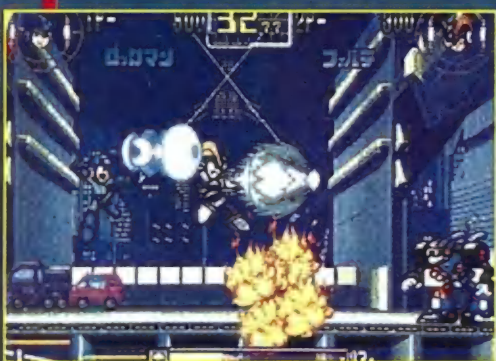
Rien de changé par rapport au vénérable ancêtre: aux commandes d'un P 38, d'un Mosquito ou d'un prototype de jet nippon, vous allez affronter des hordes d'aéroplanes ennemis, de blindés et autres défenses antiaériennes. Les sprites sont toujours aussi petits, mais nettement plus colorés. Le jeu est assez facile, du moins pour les sept premiers niveaux, et n'apportent pas grand-chose de nouveau dans le monde du jeu d'arcade!



Le traditionnel énorme boss de fin de niveau.



Seul ou à deux, revivez la bataille du Pacifique.



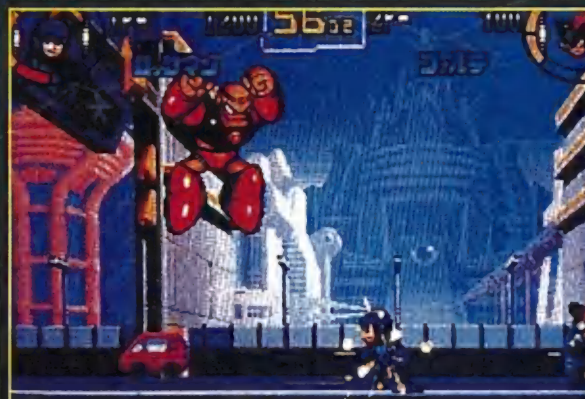
Rockman et Volt dans l'exercice de leurs fonctions!



Le Willy Land n'est pas aussi bien fréquenté que le panneau de bienvenue peut le donner à penser.



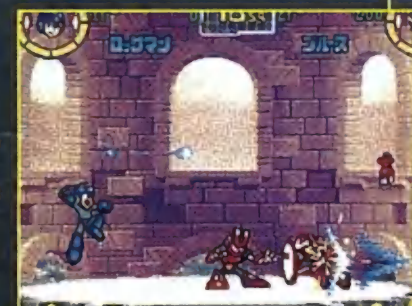
Malgré des années de pratique sur les consoles Nintendo et Sega, Rockman devra se donner du mal pour franchir les différents niveaux.



Très proche des versions console, la version arcade est plutôt du genre coriace!

ROCKMAN

Rockman est l'une des rares séries de Capcom qui ne soit pas à l'origine un jeu d'arcade. Créé pour la console NES, Rockman reste une des sagas les plus célèbres, à tel point qu'elle fait même son apparition dans le monde Sega! Sous-titré The Power Battle, la version arcade reproduit exactement le jeu sur console. C'est son point fort, les joueurs n'étant pas dépayés, mais également sa faiblesse car, à part de superbes graphismes et une palette de couleurs beaucoup plus étendue, on ne voit pas tellement l'intérêt d'aller mettre une pièce dans une borne d'arcade!

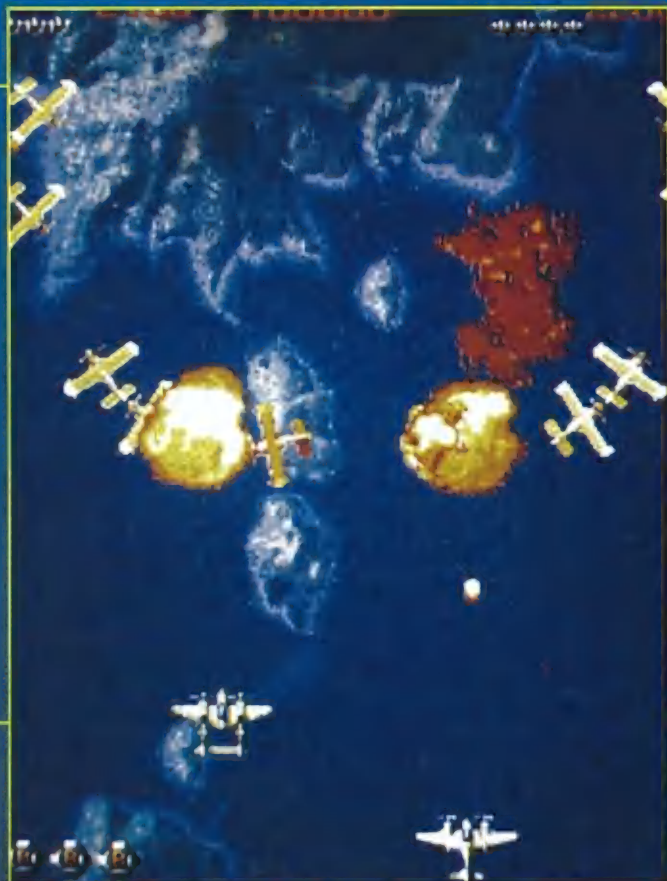


Des décors transcendants!



A quand la version console, adaptée de la version arcade, elle-même une conversion de jeu console?

SALON JAMMA.SALON JAMMA.SALON JAMMA.



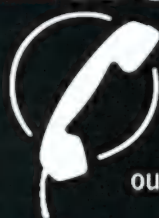
Le vieux 1941 a été remis au goût du jour. Un peu plus de couleurs, des sprites légèrement plus gros... et le même plaisir de jeu!



LE JAPON EN DIRECT



**MORTAL
KOMBAT**



Joue à MORTAL KOMBAT
par téléphone et gagne
ta cartouche de jeu
ou ton T-shirt MKIII!

36 68 20 10

Exclusif...
+ de 600 nanas
appellent chaque jour!



Phonecafé est un lieu magique où tu vas
pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te
tiennent à cœur avec nos deux spécialistes :
Babette ou Cindy.

Mais ce n'est pas tout, tu pourras ensuite
dialoguer avec tous les connectés qui seront
en même temps que toi en ligne afin de lier
des amitiés, parler musique, ciné, mangas,
jeux vidéo...

phonecafé

36 68 70 60

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn



... Aide les Power Rangers
à affronter Rita Répulsa
et gagne des super cadeaux
en téléphonant au:

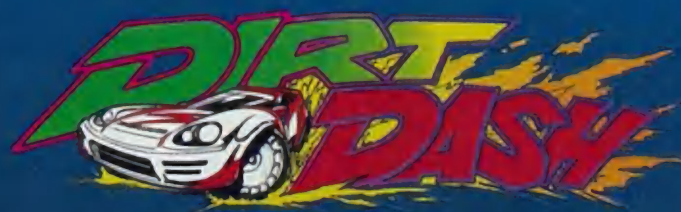
36 68 50 40

NAMCO

Depuis deux ans, les principales nouveautés proviennent soit de chez Sega, soit de chez Namco, les deux compagnies se livrant à une farouche concurrence. Une compétition qui commence par les jeux d'arcade et se poursuit dans le domaine des consoles, puisque Sega adapte ses principaux titres d'arcade sur Saturn et Namco, de son côté, a fait allégeance à Sony et à sa Playstation. Les deux sociétés ont d'ailleurs développé des systèmes concurrents (le Système 22 pour Namco et la Playstation, et le ST-V, ou Titan pour Sega et la Saturn) permettant une conversion plus aisée des jeux d'arcade aux consoles de jeu.



Les effets de brouillard sont très réussis, et vos rétroviseurs en témoignent!



DIRT DASH

Dirt Dash est une course de voitures qui rappelle beaucoup Sega Rally de Sega. Le jeu comprend cinq niveaux, censés se dérouler dans différentes parties du globe, et qui vous entraîneront sur tous les types possibles de circuits: asphalté, boue, sable ou neige... Les routes sont cahoteuses à souhait et comprennent un certain nombre de passages difficiles (chaussée abîmée, éboulements sur la route...).

Parmi les nouveautés, on peut noter la possibilité de choisir entre la conduite d'une voiture de sport ou bien, dans un genre très différent, celle d'une espèce de 4x4

gigantesque. Deux rétroviseurs latéraux permettent aux joueurs d'anticiper les tentatives de dépassement par les concurrents. Deux angles de vue sont disponibles: soit vous êtes placé légèrement au-dessus du véhicule, soit à l'intérieur de ce dernier. Le siège du joueur, afin de restituer le mieux possible les sensations dues aux imperfections du terrain, est équipé d'un petit compresseur à air. Un jeu honnêtement réalisé, mais qui n'atteint pas le réalisme de Sega Rally.



Vous devez zigzaguer entre les énormes blocs de pierre qui jonchent la route.

Vous pouvez choisir de prendre les commandes d'une voiture de rallye sportive...



L'espèce de radar (à droite sur l'écran) n'affiche la position des concurrents que dans un périmètre réduit autour de votre véhicule.



... ou celles d'un modèle moins rapide, mais beaucoup plus costaud et puissant.



Ils passent à l'attaque! C'est le moment de vous planquer. La forme jaune représente l'impact d'une de vos balles.



TIME CRISIS

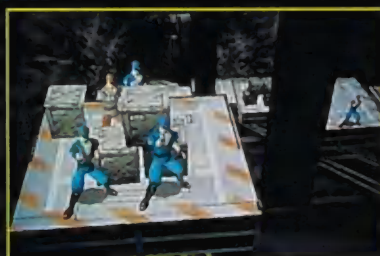
Time Crisis est le second exemple de plagiat d'un titre de Sega par Namco. Mais quand Dirt Dash a des allures de pâle copie, Time Crisis surpasse son modèle! Il faut dire que le modèle en question, Virtua Cop, n'avait rien d'extraordinaire: deux flics opéraient une descente dans le milieu mafieux, ouvrant le feu à tout va sur les malfrats. Seuls la réalisation en 3D images de synthèse et le rythme du jeu ont fait son succès. Time Crisis reprend cette mise en scène efficace: mouvements de caméra qui simulent le regard humain (quand vous arrivez dans une nouvelle pièce, la caméra balaye le champ comme le feraient les yeux d'un visiteur), action incessante, otages à ne pas toucher sous peine de perdre une vie, lieux variés et réalistes...

La grande nouveauté vient de l'adjonction d'une pédale, semblable à la pédale de frein d'une voiture, qui permet au joueur de s'abriter derrière un élément du décor. Cet intermède permet de recharger son arme et d'observer les forces en présence. Il devient ainsi possible de passer les endroits les mieux défendus, même si vos adversaires sont nettement plus agressifs que ceux de Virtua Cop! La possibilité de se cacher donne au jeu une dimension nouvelle: il ne s'agit plus de flinguer à tort et à travers pour ne pas être flingué, mais de s'adonner à une sorte de cache-cache, où l'esquive compte autant que la précision des tirs. Le joueur n'a pas à se soucier de ses déplacements, les mouvements de caméra étant calculés à l'avance, et peut ainsi se concentrer sur sa tâche de pistolero.

Le jeu comprend deux modes. Le Story Mode correspond au jeu normal agrémenté d'un scénario déplorable. En Time Attack Mode, le joueur, invincible, dispose d'un temps limité pour terminer les quatre niveaux. Jeu de tir mâtiné de stratégie, Time Crisis devrait rapidement détrôner Virtua Cop!



Toutes ces limousines vont servir de refuge et de protection aux terroristes que vous pourchassez.

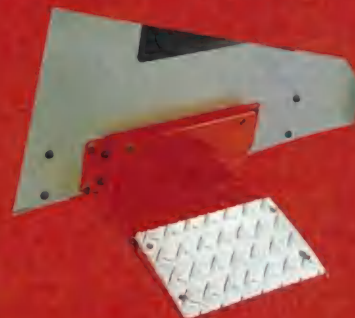


Vous descendez lentement vers le fond de la mine, et, de la plate-forme précédente, des terroristes font feu.

LES PASSE-MURAILLES



Lorsque vous estimez qu'il y a décidément trop de monde qui vous en veut...



... un petit coup de pédale...



... et vous vous abritez derrière un élément du décor.



Mais cela vaut aussi pour vos ennemis.



Ils apparaissent et disparaissent aussi facilement que vous, ce qui complique la tâche!



Le jeu n'est qu'une suite d'embuscades, de portes qui s'ouvrent au dernier moment, et de couloirs qui ne réservent que de mauvaises surprises...

LE JAPON EN DIRECT

NAMCO SOUL EDGE

Soul Edge était le seul des jeux présentés à être basé sur le Système 11, et non pas sur le Système 22, plus performant, mais également plus cher. L'un des avantages du Système 11 est sa compatibilité avec le hardware de la Playstation de Sony. Cela permet-il de présager une imminente version Playstation? La présentation du jeu se limitait à une vidéo, même si le projet semble bien avancé. Il paraîtrait que la réalisation du "cabinet" (meuble d'arcade) ait du retard. Il n'est du reste pas certain que le nom de Soul Edge sera conservé dans la version finale. Soul Edge s'inspire de Toh Shin Den, un jeu console au succès insolent. Toh Shin Den est d'ailleurs un jeu d'arcade dans l'âme, car Tam Soft, l'équipe de développement qui l'a conçu pour Takara, n'avait travaillé auparavant que sur des jeux d'arcade! On retrouve en effet dans Soul Edge le même type d'affrontement, où chaque protagoniste dispose d'une arme blanche, en plus de ses aptitudes au combat à mains nues.

Le jeu se déroule en plein XV^e siècle. En ces temps reculés et barbares où seuls les plus forts triomphent, se répand la rumeur qu'il existe une épée magique. Huit combattants avides de pouvoir et de gloire se lancent à sa recherche. Et si, d'aventure, leurs routes se croisent, ces guerriers ne se font pas de cadeaux. Mais personne ne sait très bien ce qu'il en est de Soul Edge, la "lame des âmes". S'agit-il d'une arme sacrée, bénie des dieux? Ou est-ce au contraire un glaive caché depuis des millénaires parce que symbole d'un pacte passé avec les forces du Mal?

Seul le survivant des huit guerriers pourra s'en emparer, et connaître son secret...

Le jeu est basé sur un système proche de celui des jeux sur Playstation. Le manque relatif de polygones disponibles (par rapport à un Système 22, par exemple) est compensé par une utilisation performante de nombreuses textures. Ces dernières donnent au jeu un réalisme certain sans que l'animation souffre du calcul de polygones trop importants. Namco a concocté des décors avec des animations, comme les blés agités par le vent dans un champ.



La plupart des objets qui composent les décors possèdent un mapping de bonne qualité.

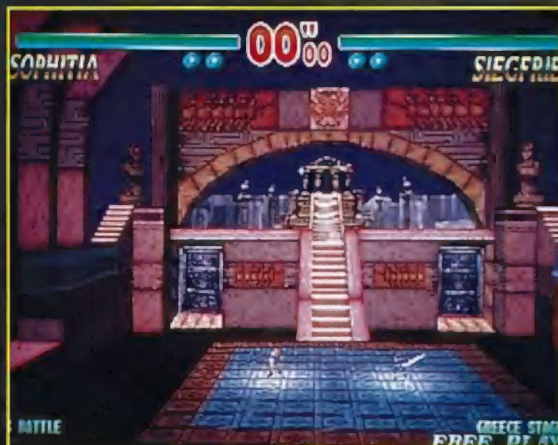
SOUL EDGE



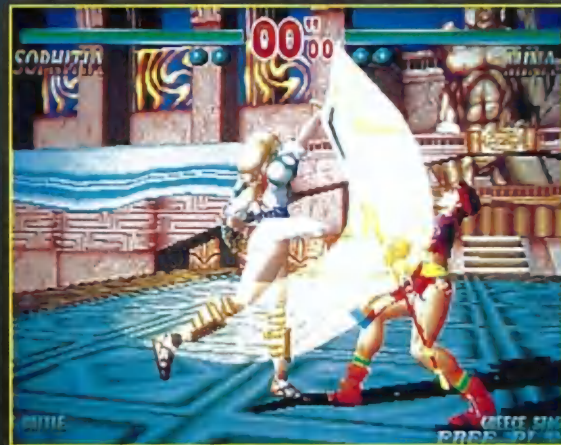
Taki est le ninja du jeu. Tout jeu de baston nippon qui se respecte se doit d'avoir son ninja.



Histoire de faire encore plus mal, ce fils du ciel a placé deux lames au bout de ses nunch'!



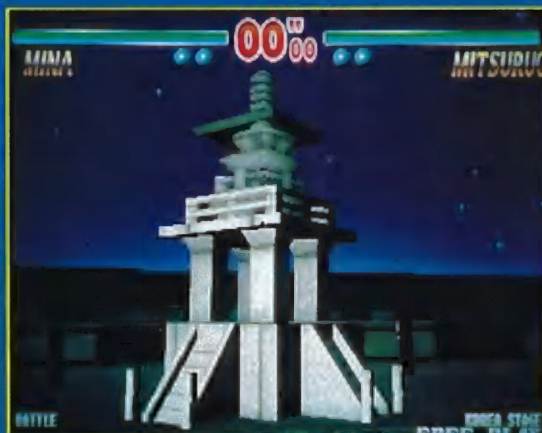
Des décors encore plus grandioses que ceux des péplums des années 60!



Un coup de glaive dans les gencives, histoire de commencer en beauté la discussion!



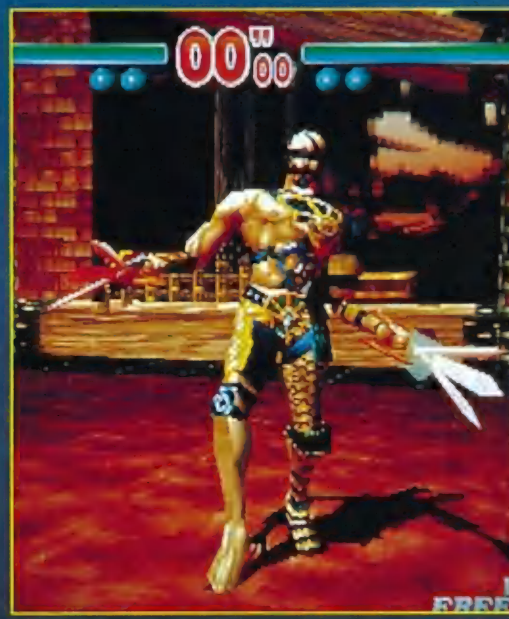
Rok est censé représenter l'Amérique...
Quelle imagination, ces Nippons!



Les combats se déroulent de jour aussi
bien que de nuit.



Elle n'a que 16 ans, est coréenne et je ne m'y frotterais pas.



Wolf est italien, et aime bien jouer avec les lames.



On a droit à la petite routine de
gestion des zooms, tout droit
sortie de Tekken.

Les haches, ce n'est pas
pour faucher les blés. C'est
juste pour égorger gentiment
ses adversaires.

TRY A GAME LE SPECIALISTE DES JEUX VIDEO D'OCCASION.

25, rue Péclet
75015 PARIS
Tél: (1) 40.45.02.02
Métro VAUGIRARD

(Face Champion)
CC Suresnes II
38, bld Henri Sellier
92150 SURESNES
Tél: (1) 42.04.50.60.

SATURN + 2 JEUX : 2890 F

250 F
• VIKTORIA FIGHTER
• MYSTERY MANSION
• GALE RACER
• CLOCK WORK KNIGHT
350 F
• DAYTONA
• PAPER DRAGON
• SUPERDRIFT
• STREET FIGHTER MOVIE

300 F
• BLUE REED
• PEGASUS BEACH GOLF
• TAMA
• ASTAL
• VIKTORIA HYDOLIDE
• DEAD END
• VICTORY GOAL
• PRETTY FIGHTER
• ETC...

PSX SONY Jap : + 2 Jeux : 2890 F

250 F
• CYBER SLEED
• SPACE GUSTON
• KLEAK THE BLOOD
• BEAST WARRIOR
350 F
• WINDING ELEVEN
• TEKKEN
• DRAGON BALL Z

300 F
• PARODUN
• OUTDAM
• REDRICK II
• REDRICK RACER
• ARC THE LORD
• TOSKENDIN
• GUNNER HEAVEN
• NBA JAM

NEO GEO CD + 2 JEUX : 2300 F

200 F
• ALFA MISSION II
• SAMOURAI SHODOWN
• NBA 75
• KING OF FIGHTER 94
300 F
• VIEW POINT
• DOUBLE DRAGON
• RED KICK 3

250 F
• AKRO FIGHTER II
• ART OF FIGHTING II
• WORLD HEROES 2 JET
• TOP BUTTER
• WIND JAMMER
• ACRIBOR OF DARK COMBAT
• LAST REBORN
• SIDE KICK II

3 DO + 2 JEUX : 1900 F

150 F
• BURNING SOLDIER
• WAY OF THE WARRIOR
• BOUTER MAJOR
• REBEL ASSAULT
250 F
• NEED FOR SPEED
• GEX
• RETURN FIRE

200 F
• THE HORDE
• FIFA SOCCER
• TIDEAGE PARK
• STREET FIGHTER II
• ROAD RAGE
• VR STALKER
• SAMOURAI SHODOWN
• FLASH BACK

NEO GEO CARTOUCHE + 2 JEUX : 1090 F

200 F
• MAGNAN LORD
• NAM 1975
• BLUES JOURNEY
400 F
• REDRICK II
• WORLD HEROES 2 JET
• NEXIA COMMANDO
• ETC...

300 F
• BARK BALL 2000
• EIGHT MAN
• FATAL FURY 3
• SUPER SIDE KICK
• SEGOO
• SAMOURAI SHODOWN
• SPIN MASTER

MEGADRIVE : 350 F

* PLUS DE 300 TITRES DE 79 F à 299 F

SUPER NINTENDO + 1 JEU : 490 F

* PLUS DE 400 TITRES DE 99 F à 329 F

GAME GEAR + 2 JEUX : 429 F

* PLUS DE 200 TITRES DE 79 F à 179 F

GAME BOY + 2 JEUX : 229 F

* PLUS DE 200 TITRES DE 49 F à 149 F

NOUVEAU EN DEMONSTRATION

CD - JAGUAR : 1490 F

• MIYU
• VID GRID
POUR LES PRX TH

• BALDUR
• SOUL STAR

* Et toujours reprise de tous vos jeux et consoles au plus haut cours : **ARMY TAG**

* CARTE DE FIDELITE

COMMANDE EXPRESS

NOM et Prénoms :
Adresse :
Code Postal et Ville :
Tél :
Titres ou consoles commandés :
Prix de Port de 1 à 4 jeux : 30 F / consoles : 60 F en plus de la commande.
Paiement par chèque : F Paiement par Mandat : F
COMMANDE A RENVoyer ou à récupérer : 25, rue Péclet 75015 PARIS

TAITO

Taito présentait sur son stand deux nouveaux jeux... et demi! Là encore, la déception, due au manque d'originalité et de dynamisme de l'éditeur, était au rendez-vous, surtout quand on sait que Taito peut offrir l'excellent *Dangerous Curves*, sorti voilà déjà quelques mois.



Pas de grosse surprise dans ce shoot-them-up de Taito: que du très classique!

SALAMANDER 2

Le vénérable Salamander, qui connu son heure de gloire dans les années 80, revient à l'attaque. En 3195, Hakuto et Shario, les deux héros, se dressent contre la menace que fait peser sur le monde le méchant du moment, Huge Boss. Celui-ci a mis la main sur une machine à remonter le temps et les deux héros vont devoir combattre ce tyran dans le présent, le passé et l'avenir.

Après un scénario aussi débile, ne vous attendez pas à trouver une perle. Si la réalisation est correcte – certains niveaux sont même très réussis –, Salamander 2 n'en reste pas moins un shoot-them-up comme on en connaissait il y a trois ans. Le jeu alterne les niveaux au scrolling horizontal avec ceux au scrolling vertical, seule véritable originalité. Pour le reste, c'est du vu et revu, à peine corrigé!



Trois engins différents vous sont proposés.



Ramassez les bonus et éradiquez les hordes adverses.



Même à deux, les boss de fin de niveau ne sont pas une partie de plaisir.

SPEED KING

Cela fait maintenant plus d'un an que Taito présente son Speed King. Cette fois-ci, il semble qu'il soit vraiment prêt. Il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade ordinaire, mais d'un "ride": une cabine montée sur vérins hydrauliques bouge selon l'évolution du bolide à l'écran. Celui-ci a été conçu en images de synthèse d'une qualité exceptionnelle car le jeu n'a pas été réalisé en 3D calculée en temps réel, mais toutes les images ont été travaillées à l'avance puis enregistrées. Le rôle du joueur se limite alors à choisir de temps en temps un embranchement de la piste sur laquelle est censé circuler son appareil, tout en étant secoué comme un sac de pommes de terre. Une jouabilité un peu décevante, mais des images splendides.



Vous êtes en tête et foncez dans les couloirs et tunnels du circuit.



Dans le même style que WhipOut, Speed King vous propulse à près de 1 000 km/h.



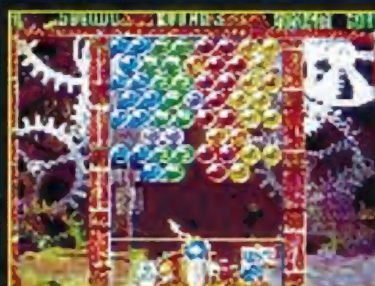
C'est reparti pour un tour!

Prendre un bon virage est une science qui s'apprend à coups de crash et de plantage.

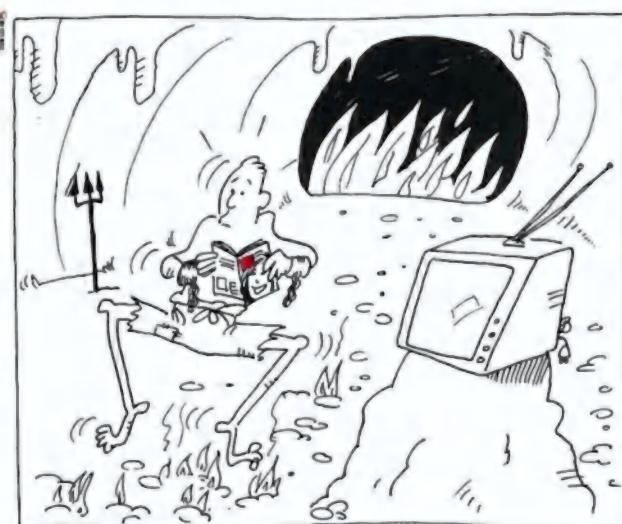


PUZZLE BOBBLE 2

La grosse nouveauté de ce jeu consiste en la présence d'un mode qui permet de se mesurer à l'ordinateur. Voilà, c'est dit. Sinon, le jeu est toujours aussi grandiose!



Pour les faire disparaître, il faut propulser les bulles de couleur les unes contre les autres.



Robert se dit que finalement un endroit où l'on trouve un **Télé Poche** et une télé ne pouvait pas être totalement mauvais.



Télé Poche, le petit préféré de la famille.

KONAMI

Pas de gros titre spectaculaire chez Konami, hormis peut-être *Midnight Run*. Ce jeu, qui arrive avec deux ou trois décennies de retard sur les courses de voitures de Sega et de

Namco, ne bénéficie donc plus vraiment de l'attrait de la nouveauté. Par contre, sa réalisation excellente risque de lui conférer une place honnête dans les salles d'arcade.



MIDNIGHT RUN

Imaginez une sorte de Ridge Racer, mais encore plus réaliste, car mettant en scène des véhicules de la vie de tous les jours (camions, motos, voitures de tourisme, pédalos...), et au placage de textures plus détaillé que tout ce qu'on a pu voir jusque-là, le tout se déroulant sur des voies rapides qui traversent la ville.

Cette simulation de course citadine vous mettra en concurrence avec des voitures de sport et des véhicules nettement plus triviaux, mais toujours impeccablement reproduits. Le joueur a le choix entre huit modèles de voiture. Quatre sont des sportives de série, et les quatre autres sont les mêmes, mais customisées. Le jeu propose trois courses – dont la dernière, la *Midnight Run*, se déroule de nuit –, correspondant à trois niveaux de difficulté. Certainement la simulation de conduite de voitures graphiquement la plus réaliste du moment!



Compte-tours et compteur de vitesse, il ne manque plus que l'allume-cigare!



Vous êtes dans la Ferrari (quand je vous disais que les véhicules étaient d'un commun!), et n'apercevez que l'extrême bout du capot.



Une pression du doigt sur un bouton et vous admirez la même scène, mais cette fois de l'arrière de votre véhicule.

HENRY EXPLORERS (Crypt Killer)



Jusqu'à trois joueurs peuvent participer à ce massacre au fusil à pompe.



Il était moins une!



Le boss de fin de niveau a l'apparence d'une hydre à sept têtes.



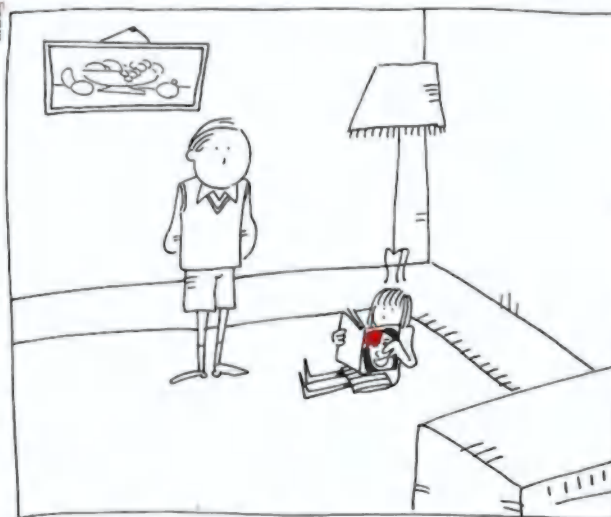
Dans les bois, c'est au tour des démons ailés de vous attaquer



Les dagues volent bas ce soir...
Dégomez-les avant qu'elles ne parviennent jusqu'à vous!



LE JAPON EN DIRECT



Louis fit respectueusement remarquer à Anne Sophie que si elle ne lui rendait pas son **Télé Poche**, il allait lui arranger sa petite tête de fouine comme une coquille d'œuf.

TELE
MAGAZINE
PUCHE

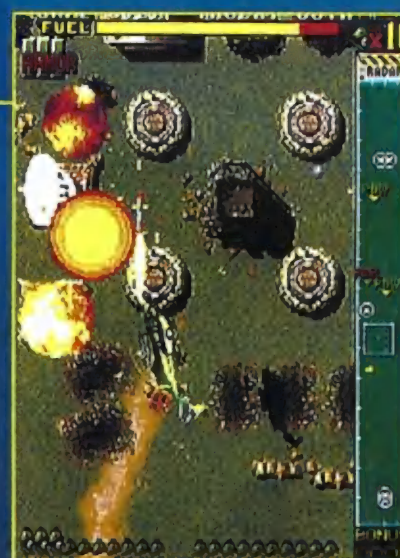
Télé Poche, le petit préféré de la famille.

JALECO

Jaleco présentait deux shoot-them-up très classiques dans leur conception, mais très efficaces et amusants.

DESERT WAR

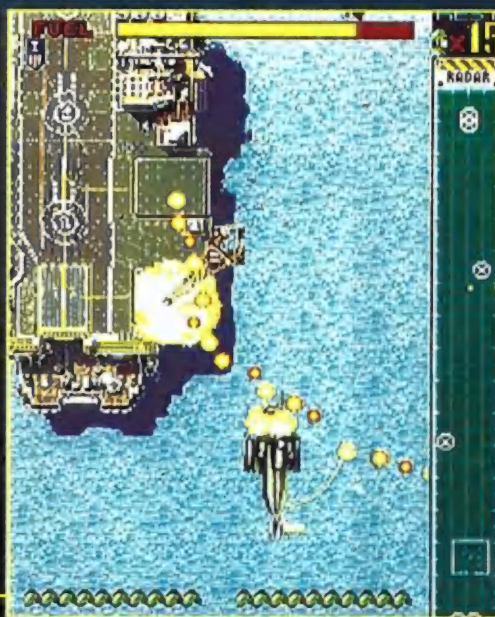
Un dictateur en herbe a décidé de mettre son pays sous sa coupe. Pilote d'hélicoptère, la mission vous échoit de le capturer et, chemin faisant, de recueillir tous les civils désireux de quitter le pays. Votre engin peut se poser pour embarquer une personne, ou pour le débarquer en lieu sûr. Le paysage, vu de haut, défile sous votre hélico. A chaque niveau, une mission particulière vous est confiée (détruire un convoi de munitions, faire sauter une installation...). En amenant vos rescapés sains et saufs dans des héliports, vous gagnez des munitions et du carburant.



Vos missiles autoguidés font fureur.

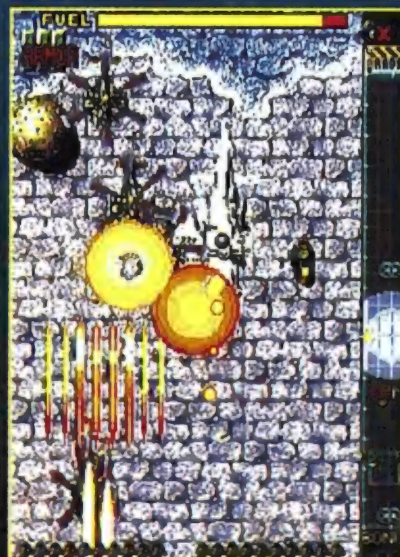


Vos adversaires circulent aussi bien au sol que dans les airs.



N'oubliez pas de récupérer ceux qui vous font signe!

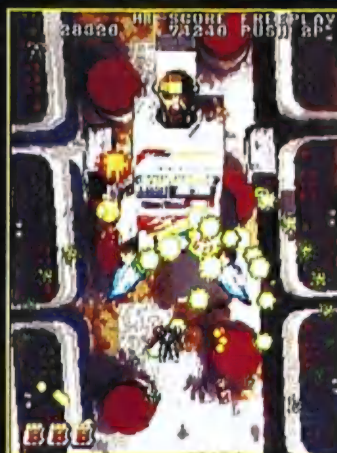
Vous allez devoir détruire ce porte-avions pièce par pièce.



Après avoir récupéré quelques items, vous ne craignez plus grand monde!



Et ça shoote de tous les côtés!



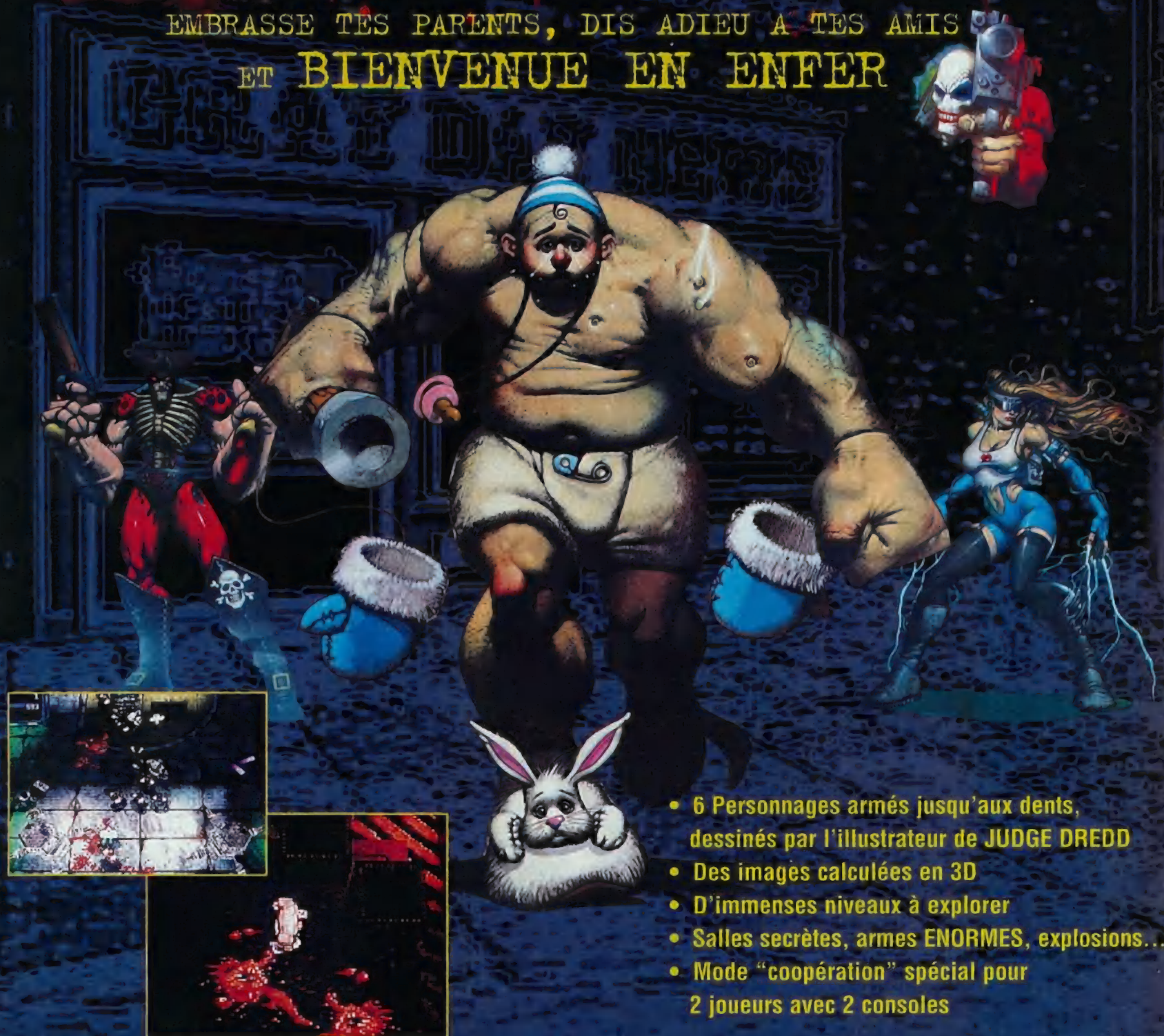
Les boss ne feront preuve d'aucune pitié!

GAME PARADISE

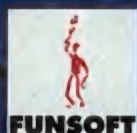
Les graphismes "kawai" ("craquants", "mignons") de ce shoot-them-up le rendent sympathique, mais, à part ça, cette production ne présente aucune originalité. Les six niveaux sont censés se passer dans une salle d'arcade. Le véhicule du joueur pénètre dans les entrailles des bornes d'arcade, lutte contre les peluches en délire des jeux d'adresse qui récompensent le joueur d'un lot, et affrontent des boss de fin de niveau tout droit sortis des jeux.

LOOMED

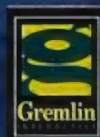
EMBRASSE TES PARENTS, DIS ADIEU A TES AMIS
ET BIENVENUE EN ENFER



- 6 Personnages armés jusqu'aux dents, dessinés par l'illustrateur de JUDGE DREDD
- Des images calculées en 3D
- D'immenses niveaux à explorer
- Salles secrètes, armes ENORMES, explosions...
- Mode "coopération" spécial pour 2 joueurs avec 2 consoles



playIt



SEIBU

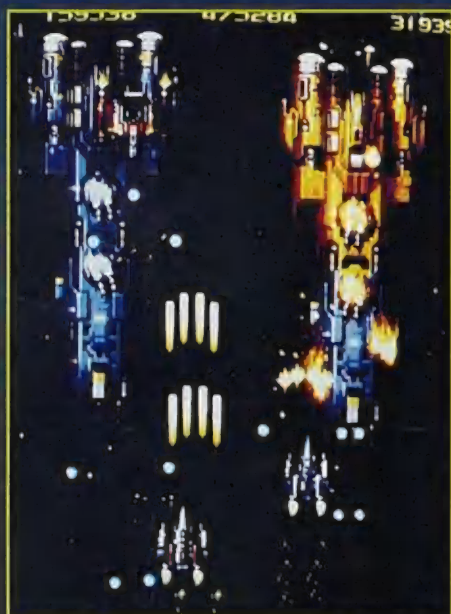
L'éditeur Seibu, à qui l'on doit la série des Raiden, ne présentait qu'une seule nouveauté: Vipers.

VIPERS

Les habitants de la Terre ont découvert, à l'autre bout de l'univers, une planète semblable à la leur. Des colons s'en vont vers ce nouveau monde et, des dizaines d'années plus tard, se lancent dans une politique d'expansion, conquérant peu à peu toute la galaxie. Un beau jour, un de leurs croiseurs stellaire se met en orbite autour de la Terre, réclamant une reddition immédiate et sans condition. Les armes mises au point par Terre-2 sont plus perfectionnées que celles de la Terre. Vous incarnez un agent de la Planète bleue, et vous avez réussi à vous introduire dans le croiseur en orbite et à vous emparer d'un nouveau chasseur des forces de Terre-2. Le jeu commence alors que vous tentez de fuir à l'intérieur de l'immense croiseur. Si vous vous en sortez, vous devrez ensuite attaquer une base de ravitaillement, puis le gros de l'armada de Terre-2, à travers huit niveaux de pur plaisir destructif! Dans la même veine que Raiden, Seibu a conçu un shoot-them-up beau et difficile, mais sans aucune originalité. La seule innovation réside dans la capacité de la carte-mère de la borne d'arcade. Pour ce jeu, Seibu a conçu une carte 32 bits. Le jeu bénéficie alors d'une palette de couleurs plus importante, notamment pour le traitement des explosions et de certains des boss de fin de niveau, superbes.



La fin d'un boss.
Versons une larme.



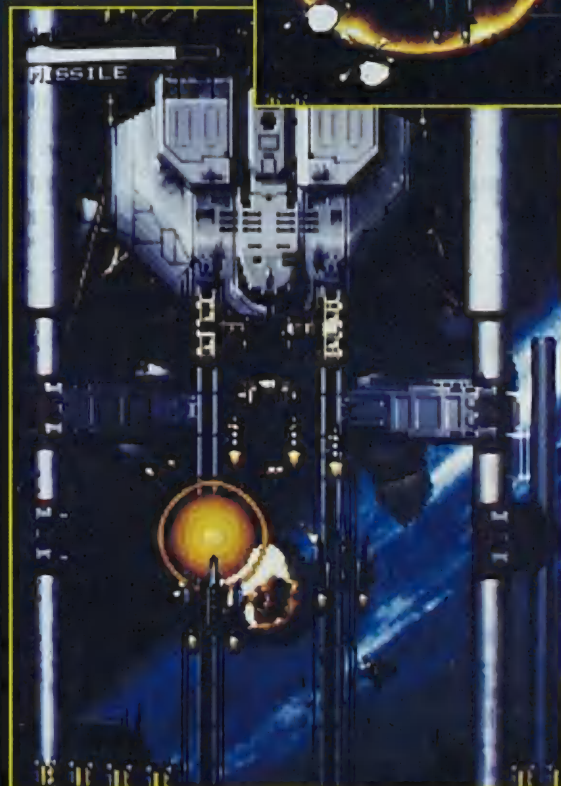
Escadrille de croiseurs de Terre-2 en vue.



Tiens, voilà du boudin.



Une méga-bombe
pour faire de la
place.



Les boss sont plus redoutables les uns que les autres.
Peut-être aussi parce que c'est leur job.

SNK

Cet éditeur semblait un peu fatigué: sur son stand, rien à se mettre sous la dent depuis King of Fighters'95! On trouvait bien deux ou trois nouveautés provenant d'éditeurs tiers (Gowcaiser, déjà présenté lors du dernier AOU Show, Pulstar, un clone de R-Type, et Metal Slug, un jeu de plates-formes/action assez classique). Et lorsque, insolent, on demandait à SNK où en était le développement de leur nouvelle carte 32 bits, on avait le droit à un "no comment"! Sans commentaire.

Concours Destruction Derby

T'as eu ton permis de conduire dans une pochette surprise !
Alors, **Joue** avec Destruction Derby et **Gagne** une PlayStation,
un super téléviseur Sony, des T-Shirts et des places
de ciné Johnny Mnemonic.



CONSOLES 

1^{er} prix :

La console PlayStation, le jeu Destruction Derby, le T-Shirt exclusif Destruction Derby et une place de cinéma Johnny Mnemonic.

2^{ème} prix :

Le 1^{er} téléviseur portable 16/9^{ème} de SONY idéal pour les jeux vidéo, le T-Shirt exclusif Destruction Derby et une place de cinéma Johnny Mnemonic.

Du 3^{ème} au 10^{ème} prix :

Le T-Shirt exclusif Destruction Derby et une place de cinéma Johnny Mnemonic.

Du 11^{ème} au 20^{ème} prix :

Le T-Shirt exclusif Destruction Derby.

Du 21^{ème} au 40^{ème} prix :

une place de cinéma Johnny Mnemonic.



Question 1 :

Destruction Derby est une course...

- a- de Formule 3000
- b- de Stock-Cars
- c- de Formule 1

Question 2 :

Destruction Derby vous offre la possibilité de choisir entre différentes courses. Combien ?

- a- 2 courses
- b- 3 courses
- c- 4 courses

Question 3 :

Le circuit Cactus Creek comporte plusieurs croisements. Combien ?

- a- 2 croisements
- b- 3 croisements
- c- 4 croisements

Question 4 :

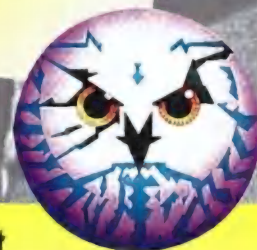
Dans l'option, Total Destruction, tu combattras contre...

- a- 1 concurrent
- b- 10 concurrents
- c- 19 concurrents

Question 5 :

En définitive, Destruction Derby est le...

- a- premier Shoot'em up du monde
- b- premier Beat'em up du monde
- c- premier Smash'em up du monde



Envoie tes réponses sur carte postale avant le **30 novembre 1995 minuit**
(le cachet de la poste faisant foi) à :

Consoles + / Marketing 75754 Paris cedex 15.

N'oublie pas, indique tes nom, prénom, adresse, numéro de téléphone et âge.

Règlement déposé auprès de la SCP SIMONIN ET CONTY (Paris) et disponible auprès de Consoles + / Service marketing.



Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

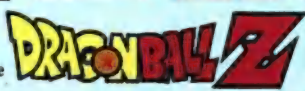
Dragon Ball Z

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	149 F	119 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	149 F	119 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	149 F	119 F
Vol. 4	La Menace de Namek	149 F	119 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	149 F	119 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	149 F	119 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	149 F	119 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	149 F	119 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	149 F	119 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	149 F	119 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	149 F	119 F
Dragon Ball			
Vol. 1	La légende de Shenron	149 F	119 F

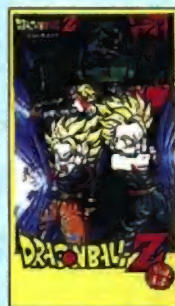
PACK 2 vol. au choix 230 F Soit 115 F le volume	PACK 8 vol. au choix 800 F Soit 100 F le volume
PACK 4 vol. au choix 440 F Soit 110 F le volume	PACK 10 vol. au choix 1000 F Soit 100 F le volume
PACK 6 vol. au choix 630 F Soit 105 F le volume	PACK 12 vol. au choix 1188 F Soit 99 F le volume

Les 4 Nouvelles Cassettes

en version Française Intégrale Sortie prévue pour Fin Novembre



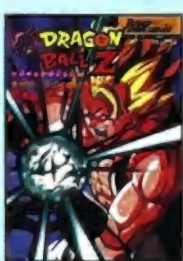
- Le Retour de Broly ~~149 F~~ 139 F
- L'attaque des biorôids (Bio Broly) ~~149 F~~ 139 F
- Dragon Ball Le château du démon ~~149 F~~ 139 F
- Dragon Ball L'aventure mystique ~~149 F~~ 139 F
- Pack 2 Cassettes au choix ~~298 F~~ 270 F
- Pack 3 Cassettes au choix ~~447 F~~ 390 F
- Pack 4 Cassettes ~~596 F~~ 500 F



Jacquettes en préparation et non définitives



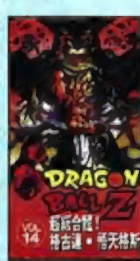
TV Animation Part 1 Complete illustrations Story Guide



Art Book GOZITA



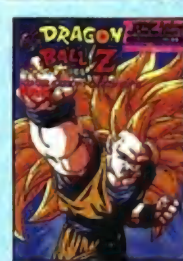
Animé Comics GOZITA



K 7 GOZITA



Extrait TAPION



Art Book TAPION



Extrait TAPION

Art Book DRAGON BALL Z Collector
Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1 Complete illustrations	150 F
Vol 2 Story Guide	180 F
Vol 3 TV animation Part 1	180 F
Vol 4 World Guide	150 F
Vol 5 TV animation Part 2	180 F
Vol 6 Movies & TV Specials	Fin 12/95
Vol 7 Dragon Ball	Fin 01/96

Art Book Gozita 129 F
K7 Vidéo PAL VO Gozita 99 F
Animé Comics Couleur Gozita 75 F

Enfin les exploits de GOZITA (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.

«Les fans vont se l'arracher»

Le dernier Film DBZ
TAPION
 dans un jump Animé Collection
 Certainement l'un des plus beau de l'année 1995
119 Francs le Volume

Animé comics japonais tout en couleurs 75 Francs le volume



Kourat Métal Kourat Baddack Les Cyborgs Trunk Story Broly Bojack Super Namek Garlic Docteur Willow Le retour de broly Garlic Bio Broly Gozita

Manga en Noir & blanc japonais 42 Volumes disponibles à 39 Francs le volume



DBZ N° 38 DBZ N° 39 DBZ N° 40 DBZ N° 41 DBZ N° 42

Figurines Super Battle Collection


Du Volume 1 au 9	75 Francs la figurine
Le volume 10	135 Francs la figurine
Du Volume 11 au 16	119 Francs la figurine

Vol 1 Son Goku Vol 2 Super Sayan Son Goku Vol 3 Picollo Vol 4 Vegeta Vol 5 Trunks Vol 6 Freezer Vol 7 Super Sayan Vegeta Vol 8 Son Gohan Vol 9 Super Sayan Son Gohan Vol 10 Super Sayan Broly Vol 11 Cell Vol 12 Super Sayan Trunks Vol 13 Super Sayan Son Gohan Vol 14 Great Sayaman Vol 15 Son Goten Vol 16 Trunks

Full Action Kit N° 4 GOKU Ultra 259 F
 La figurine N° 5 GOTREK N° 6 GOZITA

Figurines entièrement articulées avec vêtements souples

Tel 47 20 56 81



Dragon Ball Z
超級合體！
龍古達・悟天格

Doom

Avec cette version Playstation, Doom atteint son apogée. Williams, qui s'est occupé de la conversion, a, passez-moi l'expression, mis le paquet sur les graphismes, peaufinés jusque dans le détail. Pour preuve, des effets d'ombre et de reflet de lumière sur les décors des niveaux font leur apparition. Les monstres n'ont pas changé et sont toujours aussi affreux et dangereux. Grâce aux capacités techniques de la Playstation, la pixélisation des sprites et des décors a pratiquement disparu. Bonjour le lifting! La bande-son est également à la hauteur: de qualité CD, les mélodies vous glaçant le sang. Les bruitages sont du même niveau et leur qualité a été rehaussée grâce à quelques effets d'écho et de réverbération absolument saisissants. Côté niveaux, sachez que Doom sur Playstation en disposera d'une cinquantaine: on trouvera les meilleurs de Doom 1 et de Doom 2 des versions PC et Macintosh, ainsi que quelques nouveaux mondes spécialement créés pour la Playstation! Croyez-moi, on va

se régaler. Enfin, il sera également possible de jouer à plusieurs simultanément. Il faudra se munir d'une Playstation par joueur, d'une télévision par console et d'autant de jeux que de joueurs. Vivement le mois prochain. J'entends déjà A.H.L. crier: "Je le crois pas, ça!"

**WILLIAMS/PS
SHOOT'EM UP GORE**
fin novembre



Il est pas beau, de profil, mon p'tit monstre?



Cette couleur verte de l'écran vous indique que vous êtes insensible aux radiations émises par certaines surfaces radioactives.



*40, 41 et 42...!
Pas une dent
ne manque...
pour l'instant!*



Les Imps tirent leur force de deux éléments: ils crachent des boules de feu et ils n'attaquent jamais seuls. Les lâches!



Les graphismes sont plus fins et plus soignés: on remarque un reflet de lumière sur le canon du fusil à pompe. Les monstres vont en faire les frais.

WILLIAMS... WILLIAMS



La mitrailleuse fait toujours autant de dégâts.

Dites "trente-trois"... Ah, je vois, c'est un problème de gorge, il va falloir que je vous ouvre le ventre, monsieur. Rassurez-vous, cela ne fait pas trop mal.



Doom ne serait pas Doom sans les démons. Sur Playstation, on se rend vraiment compte de leur laideur.



Les monstres sont parfois partiellement visibles. Voyez-vous celui qui est face à vous, légèrement sur la droite?



Fantaisy Games

52 rue de l' université 69007 LYON
Tel. 72 71 34 44 Fax. 72 71 34 45

Offre Spéciale

Accessoires indispensables de la console PSX.

Grossiste en Goodies DBZ

Cable péritel RGB et Control Pad = 250F

Pourquoi le cable RGB, alors qu' elle en a déjà? Parce que la qualité d'image est meilleure et en plus multistandard.

Très grand choix de jeux PSX en Fr. et Imports neufs et occasions.

Console PSX Fr.
2099F
Garantie 1 an.

Spécialiste en Goodies Dragon Ball Z. Cardass Power Level, DP, Hero Coll. et Pog DBZ
Grand choix de vidéo en Français et en Anglais.

Pour commander, envoyez nous le règlement et 30F de frais port à Fantaisy Games VPC
66, av. Jean Jaures 69007 Lyon

City Games

44 Av. d' Ivry Centre com. Olso
75013 Paris

Tel: 1 45 86 23 88 Fax. 1 53 79 25 48

**Spécialiste de consoles PSX.
Grand choix de Jeux Imports
et de version Française.**

Accessoires indispensables pour toute console PSX :

Cable RGB et 2^{ème} pad = 250F

Nouveauté à partir de 349F, jeux imports maxi 499F et jeux occas. à partir de 150F

**Import en direct de Goodies DBZ.
(Cardass, Pog, Poster, CD audio Vidéo
et figurines.) Revendeurs contactez nous.**

**City Games : tout à meilleur prix !!!
Cardass DBZ à 1F et 10 Pog DBZ pour 8F.
Poster à 10F. CD audio à partir de 98F**

QUELQUES NOUVEAUTÉS



Au début du jeu, on vous explique l'utilité et les caractéristiques des œufs, qui varient selon de leur couleur.



De nombreux jeux-bonus parsèment les niveaux.



En avalant une pastèque, Yoshi peut en cracher les graines et, ainsi, démolir des murs de sable.



Rassemblez toutes les fleurs et les pièces rouges pour avoir accès aux niveaux secrets.



La croix permet de viser avant de lancer un œuf. Les gros œufs font un malheur!



Les intempéries, comme la neige ou la pluie, apportent un peu de variété aux graphismes.

Super Mario Yoshi's Is



Comme il se doit, les niveaux secrets sont particulièrement difficiles.

Il peut voler, il peut gober des ennemis et les recracher ou les transformer en œuf, se métamorphoser en hélicoptère, en train, en voiture, en sous-marin et en char à taupes... Mais qui est cet être singulier? Tout simplement le baby-sitter de Mario: Yoshi!

Mario n'est encore qu'un bébé lorsqu'il est recueilli par les Yoshis sur leur île. D'ailleurs, le bambin déambule dans les niveaux juché sur le dos d'un copain Yoshi. Cet immense jeu de plates-formes met ainsi les Yoshis en vedette, puisque chaque niveau est l'occasion de diriger un nouveau Yoshi aux aptitudes particulières. Bébé Mario, lui, ne fait pas grand-chose, si ce n'est d'être régulièrement kidnappé dès lors que sa monture se fait toucher. Dans ce cas, le Yoshi a un temps donné pour toucher le bébé, qui s'envole, et le récupérer. Cela dit, bébé Mario peut devenir le héros principal grâce à de super-étoiles qui le transforment en mini super-héros! A cet instant, c'est lui que vous dirigez et non Yoshi. Dès qu'il est transformé, Mario est invincible et peut voler, grimper aux murs, etc., mais seulement pendant un temps donné. Le but du jeu est d'amener Mario à un nouveau Yoshi à la fin de chaque niveau, tout en déjouant les tentatives de kidnapping. Et ce n'est pas facile...

Encore plus de secrets

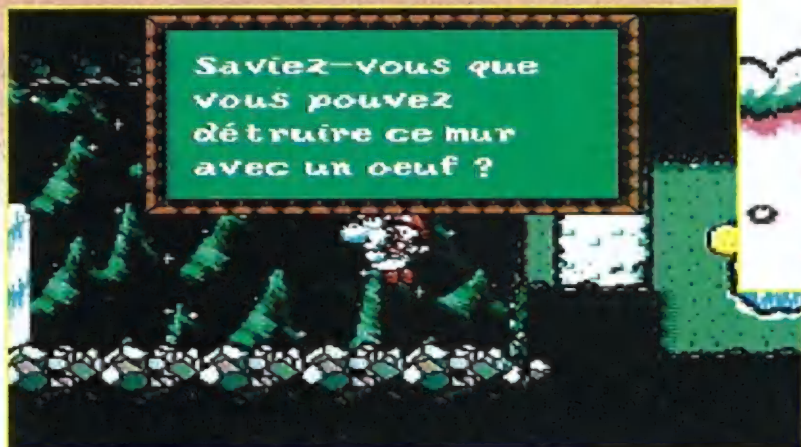
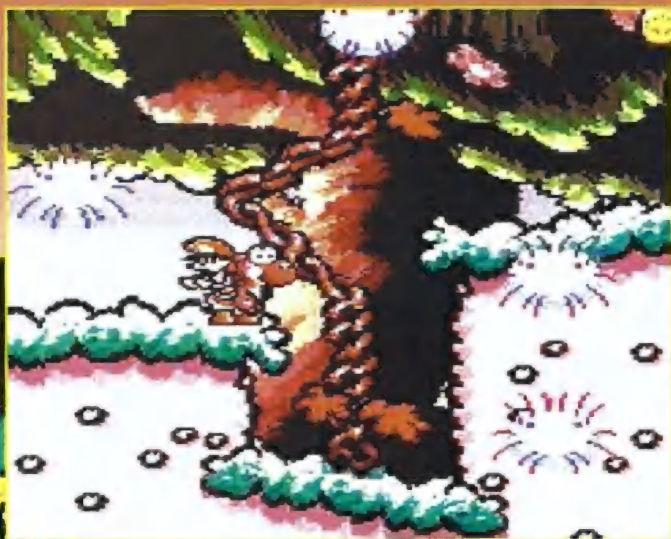
Le jeu est composé de six mondes, divisés chacun en huit niveaux plus deux niveaux secrets, accessibles si vous avez atteint les 100% à tous les autres niveaux du monde en question... Pour réussir ce challenge, il

ario World 2: land

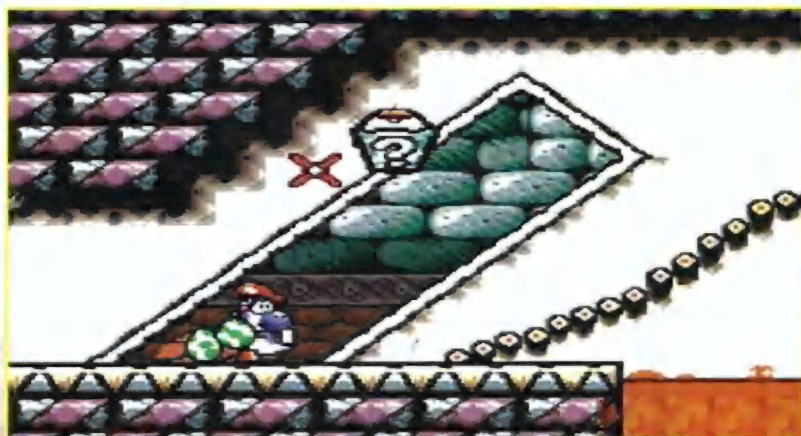
NINTENDO/SNIN
PLATES-FORMES
décembre

PREVIEWS

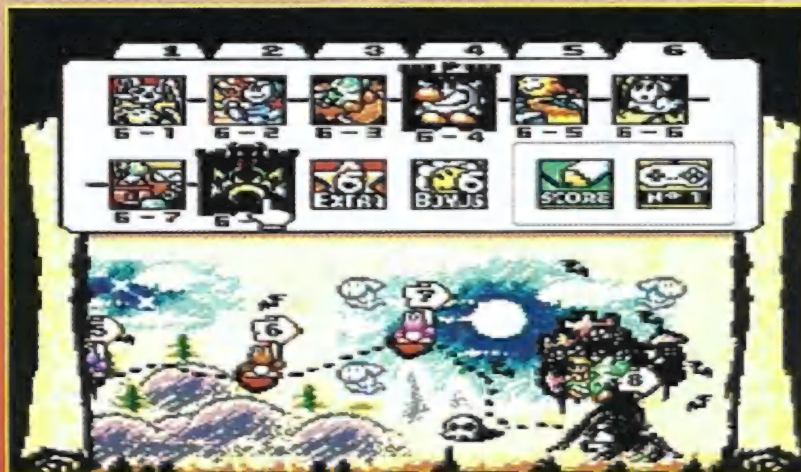
Si Yoshi gobe un nuage cotonneux, l'écran se déforme totalement. Le bruitage n'est pas mal non plus...



Tous les textes sont en français.



Ce seau dissimule un bonus particulier.



Rêvez devant cette photo... Vous n'êtes pas près d'y arriver!



Les fantômes sont de retour: si vous leur tournez le dos, ils viennent sur vous.

suffit de ramasser toutes les fleurs et les pièces rouges des lieux traversés mais, évidemment, certaines d'entre elles sont bien cachées! En plus des soixante niveaux du jeu, de nombreux tableaux-bonus secrets proposent une série de petits jeux de hasard ou des séquences qui font appel à vos réflexes. Encore faut-il trouver la clef qui en ouvre la porte. Un nouveau Mario décidément riche en détails originaux. Et tous les textes sont en français!

Le Super FX 2

Grâce au Super FX 2 de la cartouche, Miyamoto offre, avec ce nouvel épisode de Mario, des graphismes surprenants avec des effets de 3D, des sprites qui grossissent démesurément, des métamorphoses en temps réel, des rotations, des zooms, des déformations d'écran... La SNIN dans tous ses états, comme vous ne l'avez encore jamais vue! Le Mode 7 de la console est également mis à l'honneur dans l'introduction du jeu. Un nouveau Mario est toujours un événement, et cette mouture ne fait pas exception à la règle.

MICRO UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

La Playstation de Sony

Version européenne officielle !

Console livrée avec 1 Control Pad



Caractéristiques

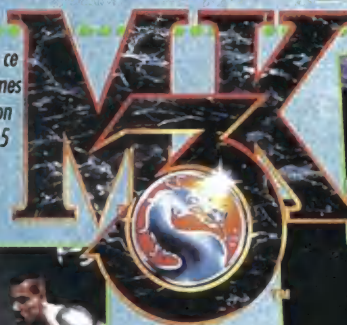
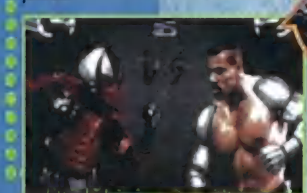
- CPU : 32 bits RISC chip @ 33 MHz
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 bits spécialisés en animation 3D (360 000 polyg./s), mapping, géométrie en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo 16 bits.

AIR COMBAT

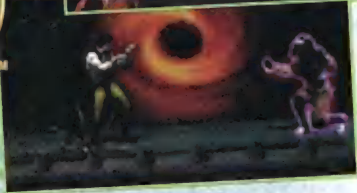
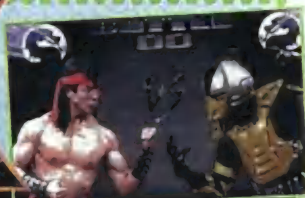
15 Avions

17 missions Une simulation de vol hyper rapide qui décoiffe lors des différentes missions de bombardement et d'interception.

Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Graphismes exceptionnels et animation démente ! Retournez 15 personnages dans des combats plus gresus que jamais.



NEW



NEW

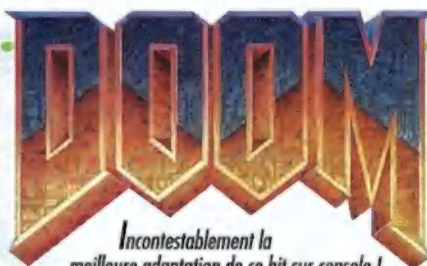
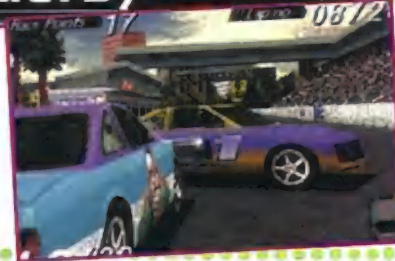


Un jeu de combat vraiment fabuleux : 17 personnages possédant chacun des dizaines de coups.

Destruction derby

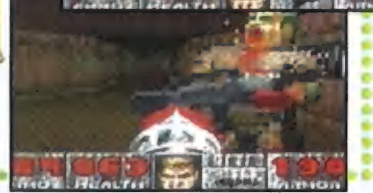
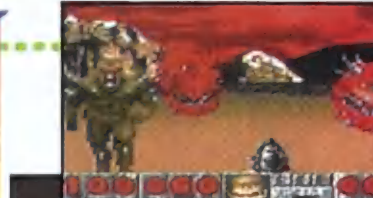
NEW

Une super course de stock car où tout est permis ! Des moments à vivre incomparables grâce au Câble de Connection Playstation.



Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son, les effets de lumière ! Incontournable !

NEW



NEW DISCWORLD



Un long jeu d'aventure tiré de l'oeuvre de Terry Pratchett, un écrivain anglais célèbre pour son humour ! 80 lieux à visiter à la recherche de différents objets !

HIT 3D LEMMINGS



100 tableaux différents inédits sur 4 niveaux de difficulté ! La 3 D donne à ce grand classique du jeu vidéo une dimension nouvelle !

HIT RIDGE RACER



La course de voiture sur console. Identique à l'arcade, vous avez une fabuleuse sensation de pilotage grâce aux graphismes extraordinaires et à la fluidité de l'affichage.

NEW RAYMAN



Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !

LES ACCESSOIRES PLAYSTATION



CABLE DE CONNECTION
Avec ce câble, connectez 2 Playstation pour les jeux à joueurs multiples ! Wipe out et Destruction Derby sont les 2 premiers jeux à en bénéficier.



CARTE MEMOIRE
La carte mémoire sert à lire et sauvegarder les données du jeu (les scores ou sa progression dans un jeu d'aventure). Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoire. Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoire.



MANETTE ASCII
Un nouveau design, différentes options supplémentaires (tir accéléré, ou mode pause) cette manette sera la manette des jeux d'action intenses !



NEGCON (Namco)
Conçue à l'origine par Namco pour Ridge Racer et CyberSled, cette manette est en 2 parties pouvant tourner autour d'un axe central.

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 décembre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

NBA Give'n Go

Konami fait très fort avec ce nouveau jeu de basket sur Super Nintendo. Graphiquement, c'est du jamais vu. Les sprites sont d'une taille incroyable et l'animation est

correcte - même si elle est parfois un peu lente, cela ne nuit pas à l'action. Au niveau des options, Konami joue la carte de la variété, puisque ce n'est pas moins de quatre modes de jeu - Exhibition, Arcade, Season et Playoffs - qu'il vous propose, ainsi qu'une option Trade, grâce à laquelle vous pouvez échanger des joueurs en vue de constituer des équipes de battants (notez que les noms des vrais joueurs ont été conservés, ainsi que les statistiques qui y affèrent). Les commentaires sont de qualité et l'ambiance sonore digne des plus grandes rencontres. Ne loupez sous aucun prétexte le test le mois prochain.



Vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver tel ou tel type de faute.

Le mode Replay s'active automatiquement après de belles actions.



Dans le mode 1 joueur - vous pouvez jouer à quatre -, le panier dans lequel cet audacieux gaillard est en train de marquer, c'est le vôtre. Dommage.



Le mode de visualisation offre une profondeur de champ appréciable. Ici, vous pouvez sélectionner le joueur à qui vous adressez une passe.

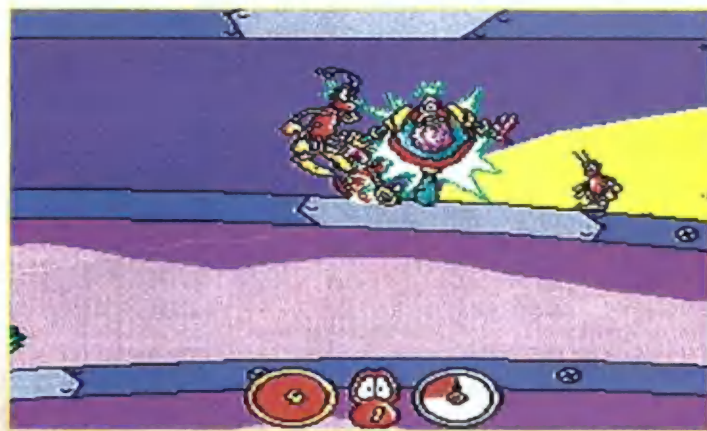
**KONAMI/SNIN
BASKET
décembre**

Frantic Flea

Tout le monde vit heureux et en paix sur la planète Flea, peuplée de puces. Ces charmantes bêtes ont deux jambes et quatre bras, ce qui provoque la fureur de leurs ennemis, les Insideos (eux n'ont qu'une jambe en tout et pour tout!). Jaloux, ces derniers attaquent les minuscules puces et les détiennent prisonnières sur leur vaisseau, le Destructokon. Cette histoire délirante est l'occasion pour Gametek de composer un jeu de plates-formes aux graphismes typiques des dessins animés américains. Le héros, Frantic, est une puce géante qui a grandi grâce à une machine étrange trouvée dans le labo du vaisseau. Désormais, Frantic doit sauver ses compatriotes en ramassant un certain nombre de puces tout au long des 18 niveaux du jeu. Doté d'une animation variée, Frantic actionne divers mécanismes et conduit parfois un étrange véhicule pour progresser.



Evitez certains endroits...



Les ennemis n'ont qu'une seule jambe, c'est leur malheur!



Encore vingt puces à trouver avant la porte de sortie.

**GAMETEK/SNIN
PLATES-FORMES
décembre**

Grâce à son attaque tournoyante, Frantic assomme les ennemis à tour de bras.

Frantic peut courir. Il peut aussi tomber!



NOVASTORM

VOL AU DESSUS D'UN NID DE....



Sony Interactive Europe Hot Line: 1-44 40 64 55

Disponible Sur



"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Novastorm™ is a trademark of Psygnosis Ltd. Published by Psygnosis Ltd.

Electronic Arts: à fond la forme!



Le Virtual Stadium,
fer de lance
d'Electronic Arts.

La fin de l'année s'annonce musclée chez Electronic Arts. Leur nouvelle gamme sportive sur 32 bits bénéficie de techniques de programmation révolutionnaires. Encore des médailles d'or en perspective.

Galvanisés par les 32 bits, les programmeurs de la gamme sport d'Electronic Arts au Canada ont conquis la troisième dimension. Ils ont mis au point un nouveau système de développement connu sous le nom de Virtual Stadium. Appliqué à toutes les simulations sportives, le Virtual Stadium permet de recréer un véritable environnement en trois dimensions. Chaque élément, que ce soit le décor, le terrain ou les joueurs, est géré comme un objet 3D à part entière. Il en découle un réalisme inégalé jusqu'ici. Mais le Virtual Stadium n'est pas seulement un nouvel outil graphique. C'est un ensemble de techniques de programmation qui comporte

aussi des innovations audio et vidéo. Le TGV, programme de compression vidéo très performant sur Saturn (trouvaille d'un programmeur français) en fait partie, et l'intelligence artificielle est grandement améliorée. Le Virtual Stadium devrait vite s'imposer comme un nouveau standard de qualité pour les simulations sportives. Prévu pour la fin novembre, FIFA 96 en sera le premier bénéficiaire sur Saturn et Playstation, suivi de PGA Tour Golf sur Playstation et 3DO. Pour les fêtes de fin d'année, le père Noël aura dans sa hotte NHL 96 pour les deux consoles 32 bits et NBA Live '96 sur Playstation. Vive le sport!



Un nouveau monde en 3D s'ouvre à vous.



NHL '96 sur Playstation risque de révolutionner les simulations de hockey.



FIFA Soccer 96 sur Playstation semble très réussi. Admirez les ombres des joueurs.



PGA Tour Golf 96 sur Playstation. La version PC est déjà disponible.

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

CARDDASS[®] DRAGONBALL Z.

SI TU VEUX LES
COLLECTIONNER
COLLECTIONNE
D'ABORD LES PIÈCES
DE 1 FRANC.

EN DIRECT DU JAPON
ENFIN EN FRANÇAIS

Vite ! Les machines à distribuer les Carddass débarquent en France* chez les marchands de jouets et les points presse. Pour 2 francs (2x1 franc), tu tires une carte et tu entres dans la bagarre ! A toi de jouer !



SEGA RÉVISE SES PRIX À LA BAISSÉ...

Nous vous annonçons le mois dernier qu'une configuration avec la Saturn et les jeux Virtua Fighter et Victory Goal serait disponible dans le courant du mois d'octobre pour 3 390 francs – ce qui était le prix de la console avec un seul jeu. Aujourd'hui, Sega annonce que l'ensemble Saturn + Virtua Fighter descendrait sous la barre fatidique des 3 000 francs – 2 990 francs pour être précis –, ce qui ne fait plus que quelque 500 francs de différence avec le prix de la Playstation. De plus, Sega assure que la carte vidéo MPEG sera disponible, fin octobre, pour un prix avoisinant les 1 200 francs. Par ailleurs, Sega Japon proposera dans le courant de l'année prochaine un modem pour la Saturn qui permettra à son utilisateur de se brancher sur le réseau des réseaux, Internet (voir la rubrique "Cyberpotins"), et plus tard de jouer en réseau. La Saturn capitalise sur son côté multimédia, et ce n'est pas forcément un mal.



Chronicle of the Sword (Psygnosis, Playstation, janvier).



PSYGNOSIS: LA GRANDE AVENTURE!

Psygnosis reste l'un des acteurs les plus prolifiques sur le marché de la Playstation. Après WipEout, Destruction Derby, Discworld, on attend de cette société une pléiade de nouveaux titres: Sentient, Krazy Ivan, La Cité des enfants perdus, Chronicle of the Sword et Parasite, entre autres. Tous ces jeux sont développés simultanément sur PC CD-Rom... Les deux premiers jeux à voir le jour, au mois de janvier, seront Parasite et Chronicle of the Sword. Le premier est un jeu de plates-formes/aventure à la Flashback dans lequel vous allez devoir trouver un antidote au virus qui vous a été injecté. Le second, dans la grande tradition héroïc-fantasy, use de la 3D pour un résultat simple mais efficace.

Parasite (Psygnosis, Playstation, janvier).



Cette séquence n'est pas sans rappeler le film "Le Retour du Jedi". Remarquez au passage la qualité des graphismes.

GAAN TA TUKINAE?

Argonaut Software, à qui l'on doit, entre autres, Vortex sur Super Nintendo, développe actuellement Alien Odyssey sur Playstation. Déjà disponible sur PC CD-Rom et distribué par Philips Media, concepteur de programmes pour CD-I, CD-Rom et Vidéo CD, ce jeu vous invite à incarner Psaph, chercheur scientifique en quête de nouveaux mondes. Arrivé par accident sur un lointaine planète, vous êtes sauvé par Gaan Ta Tukinae, un humanoïde aux allures bizarres... Reprenant le système de jeu de Alone in the Dark, Alien Odyssey dispose de graphismes de grande qualité et de séquences en Full Motion Video du plus bel effet. Encore au stade de la programmation, le jeu devrait être disponible sur Playstation au début de l'année prochaine.

SI LES FANTÔMES EXISTAIENT, ÇA SE SAURAIT!

Le film du gentil fantôme, "Casper", est sur vos écrans – les effets spéciaux sont remarquables – et Interplay fignole déjà le jeu sur Saturn, Playstation et 3DO. Casper doit explorer toutes les pièces de l'antique demeure qu'il hante pour retrouver les vingt éléments qui lui permettront de reconstituer la géniale invention de son père. Ainsi, il rédeviendra peut-être un vrai petit garçon... En attendant, Casper se métamorphose en différents objets au cours de son aventure et les effets de transparence sont très bien réalisés. Il faudra attendre le début de l'année prochaine pour le voir tourner sur vos consoles...



Dans le film, l'adorable Christina Ricci devient l'amie que Casper attendait depuis une éternité.

SCORE GAMES: ET DE DIX!

Avec trois nouvelles inaugurations de boutiques, Score Games compte maintenant dix lieux de vente. Dans ces espaces ludiques, on trouve un vaste choix de jeux neufs et d'occasion (plus de 50 000 jeux disponibles en permanence), un rayon goodies, toutes les consoles existantes, et des productions CD-Rom!

- Score Games Versailles, 16, rue de la Paroisse, 78 100 Versailles (tél.: 39 50 51 51)
- Score Games Amiens, 19, rue des Jacobins 80000 Amiens (tél.: 44 20 52 52)



- Score Games Saint-Denis, 6, passage des Arbalétriers, 93000 Saint-Denis (tél.: 36 68 56 86)

DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR?

Un jeu d'aventure signé Acclaim, tout en images de synthèse précalculées pour les 32 bits, débarque: D's Dining Table! Directeur d'un hôpital, le père de Laura est devenu fou et a pris des malades en otage après en avoir tué quelques-uns... La jeune femme part en quête d'indices pour comprendre le geste de son géniteur dément. Le surnaturel est au rendez-vous et certaines images sont délicieusement gore! Le temps vous est compté pour dénouer l'intrigue et plusieurs fins sont possibles. Ambiance...



D's Dining Table - Saturn, début 96.



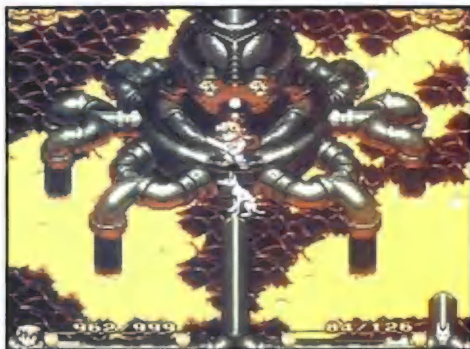
Que recèle ce secrétaire?

SECRET OF EVERMORE

Après des années de recherche, un inventeur et son équipe parviennent à se catapultier dans un monde étrange qu'ils nomment Evermore. Mais les forces du Mal les retiennent prisonniers à jamais... Des années plus tard, un jeune garçon et son chien passent à leur tour dans la dimension d'Evermore. C'est l'occasion d'une formidable aventure sur Super Nintendo, avec tous les ingrédients qui font le succès des jeux Nintendo du genre, à savoir l'acquisition d'armes, d'armures, d'objets et de multiples sorts de magie au rythme de la progression du héros. Mais, cette fois-ci, le chien a aussi un rôle important à jouer...



Secret of Evermore
(Nintendo, SNIN, janvier).



Secret of Evermore, le nouveau jeu de rôles
de Nintendo of America.

SONY EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS...

... et fait très mal. 40 000 pièces, pas moins. Sony a réussi à vendre, en l'espace de quatre journées à peine, près de 40 000 consoles (selon le constructeur). Les revendeurs n'en reviennent pas. Sega doit se faire du souci. Et beaucoup n'y comprennent rien... A Consoles+, nous avons mené notre petite enquête: la majorité des magasins contactés sont d'accord sur une chose: la Playstation est une bien meilleure affaire que la Saturn en termes de vente (en Angleterre, pour une commande de Saturn, il y a dix commandes de Playstation)... Est-ce un effet ponctuel, est-ce le reflet d'une campagne de pub plus soutenue (voir photo)? Toujours est-il que Sony a pris un bien meilleur départ que Sega.

Le Comité Anti Playstation (CAP) sera le leitmotiv des cinq spots télévisés de la campagne de pub de la Playstation. A titre d'information, sachez que Sony a dépensé plus de 50 millions de francs en marketing pour lancer sa console...



STRIKER 96, EN 95 SUR PLAYSTATION!

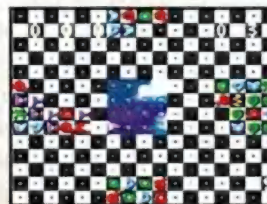
Que les amateurs de football se réjouissent: le jeu Striker 96 est quasiment terminé sur Playstation. Ce soft, que l'on connaissait sur Super Nintendo sous le nom de Eric Cantona Football, prend toute sa dimension sur la nouvelle console 32 bits. Les animations sont fluides et rapides, les angles de vue multiples et les options innombrables. Les "footeux" n'auront que l'embarras du choix pour Noël!

Striker 96 (WIE, Playstation, Noël).



AHH REAL ZOOP PHANTOM!

L'éditeur Viacom propose trois nouveaux jeux. Phantom 2040 (MD et SNIN) ainsi que Ahh Real Monster (SNIN) sont tous les deux tirés de dessins animés sévissant sur la chaîne anglaise Nickelodeon. Le premier met en scène un combattant masqué dans un jeu d'action/plates-formes plutôt classique mais riche en niveaux. Ahh Real Monsters, quant à lui, se démarque par une rapidité d'action exemplaire, et par une permutation des trois personnages principaux en vue d'accomplir des actions spécifiques. Un Ren and Stimpy en plus intéressant... Le dernier des trois jeux de Viacom, distribué par CIC Video, est un jeu de réflexion assez sympathique au titre évocateur, Zoop. Dans celui-ci, vous aurez à empêcher les rangées de pièces de s'approcher trop près du carré central dans lequel vous êtes, en jouant sur les couleurs, et votre doigté.

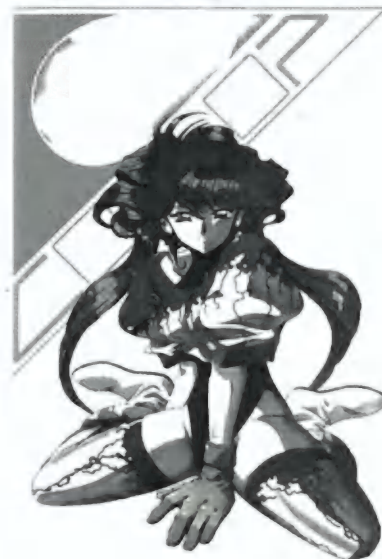


Zoop (Viacom, MD, décembre).



Ahh Real Monsters
(Viacom, SNIN, novembre).

COIN-OP Jeux Vidéo Import Japon-USA



GOODIES

Mangas
CD
K7 Video Pal/NTSC
Dragon Ball Z
Yu-Yu Hakusho
Ranma 1/2
Sailor Moon
etc...

Réparations / Modification
MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

MegaDrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes^s/Lausanne
Tél: (0) 21/636.08.50
Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E

DONKEY KONG COUNTRY 2

Pendant les trois premiers mois de vente, une cartouche de Donkey Kong premier du nom était vendue toutes les secondes dans le monde! Les sept millions d'exemplaires vendus témoignent du succès incroyable des aventures du gorille. Place à la suite de ce hit sur Super Nintendo, nommée comme il se doit Donkey Kong Country 2...



DIDDY ET DIXIE À LA RESCOUSSE

Paisiblement allongé sur son transat face à la mer, Donkey sirote un milk-shake à la banane en rêvant de ses aventures passées. Soudain, une horde de Kremlings se jette sur lui et l'assomme. Trou noir. C'est en allant le rejoindre que Diddy et sa dulcinée, Dixie, s'aperçoivent de l'odieux forfait. Le fameux trésor de bananes est demandé en rançon par les Kremlings, mais, ça, il n'en est pas question! Diddy part alors prouver que lui aussi peut être un véritable héros: il va sauver Donkey, foi de chimpanzé! Dixie refuse de le laisser partir seul à l'aventure. Encore une histoire d'amour...

Les deux D dans la tourmente

Deux graines de héros doivent désormais faire leurs preuves sur la nouvelle carte du pays de Donkey. Le système de sauvegarde est identique à celui du premier épisode et toute la famille Kong est prête à vous aider dans votre tâche... si vous avez de quoi les payer en bananes! Eh oui, maintenant les renseignements, la sauvegarde, le jeu-bonus, etc., ça se monnaie! Ce qu'ils sont radins, dans cette jungle! Diddy et Dixie ramassent donc autant de bananes que possible sur leur trajet. Les deux tourtereaux peuvent jouer à deux en équipe – on change de leader en cours de niveau en appuyant sur Select –, mais aussi en compétition, auquel cas vous jouez à tour de rôle et c'est à qui traversera le plus de niveaux au plus vite. Bien entendu vous pouvez aussi jouer seul avec le duo Diddy et Dixie en alternance.

Actions et niveaux inédits

Si les deux chimpanzés savent courir, nager et grimper aux lianes à merveille, chacun d'entre eux est doté de pouvoirs particuliers. Honneur aux dames avec la blonde Dixie, qui arbore une sublime queue de cheval. Cette chevelure lui permet de lancer les barils au-dessus de sa tête. Mais les atouts de la queue de cheval ne s'arrêtent pas là: grâce à elle, Dixie peut aussi faire l'hélicoptère pour descendre au

ralenti ou tourner et frapper ainsi les ennemis de sa nasse! Diddy n'est pas en reste avec sa grande roue, une attaque toute personnelle qui renverse les ennemis et lui permet de sauter plus haut à partir d'un rebord. Le jeune chimpanzé attrape et lance aussi des barils, mais utilise également certains ennemis comme projectiles. Diddy et Dixie peuvent

à l'occasion se servir l'un de l'autre en se lançant pour attaquer ou atteindre des endroits inaccessibles. Une fière équipe! Leur longue aventure est composée de niveaux inédits, de mondes aux noms mystérieux comme le Galion de la Galère, le monde perdu, la forêt hantée, Kremland Dingo (une fête foraine)... Les Bonus Stages variés avec sept animaux différents, les petits jeux et les passages secrets sont bien entendu légion.

Grâce aux 32 méga de la cartouche, ce nouveau Donkey

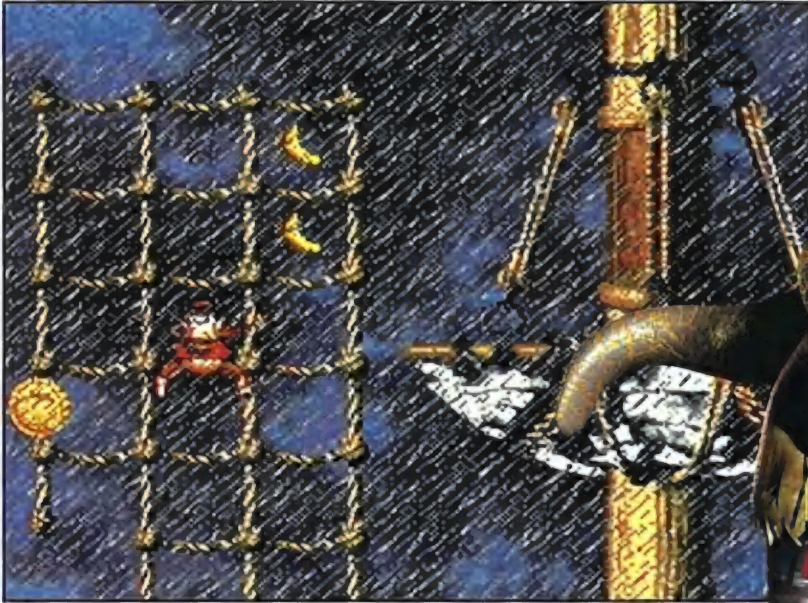
Kong démontre les mêmes capacités techniques que le premier épisode: modélisation, rotations, graphismes et animation de premier choix sont au programme de cette sacrée aventure.



Vous ferez de nombreux tours de manège...



Nos chimpanzés nagent comme deux poissons dans l'eau.



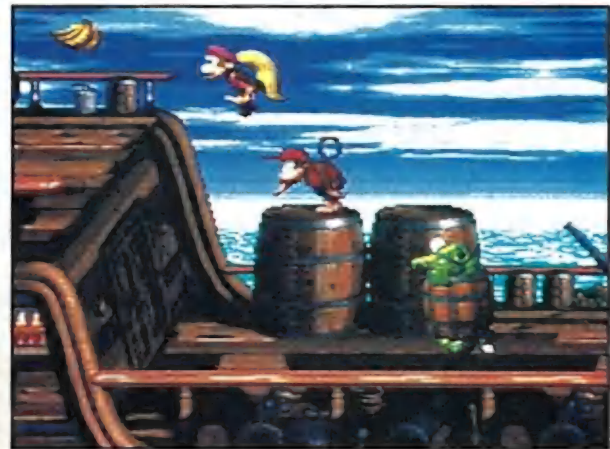
Diddy grimpe aux cordages pour s'emparer des bananes.



Un tableau-bonus où Diddy vole avec un perroquet.



Nos héros se mettent dos à dos pour se lancer mutuellement sur les ennemis.



Diddy et Dixie ont recourt à des talents différents pour faire face aux ennemis.



Une soirée de tempête fort bien rendue graphiquement.



Dixie en lutte contre le premier boss: grâce à sa couette, la belle lance un œuf sur le pirate.

LE FILM

DRYLAND, LA TERRE PROMISE



Kevin, le Mariner, cache des ouïes derrière ses oreilles.



Kevin Costner, sempiternel héros sans peur et sans reproche, incarne une nouvelle fois un homme à son image, énigmatique et solitaire, errant cette fois-ci au cœur de la Grande Bleue sur son majestueux trimaran aux voiles rapiécées.

Car de terre, il n'y en a plus en l'an 2500: la fonte des pôles a couvert le globe d'une unique étendue d'eau et aucune ligne n'apparaît à l'horizon entre ciel et mer. Et pourtant si: ici et là, des rescapés se sont réunis sur des atolls artificiels fabriqués à partir de débris du cataclysme terrien. Ces hommes s'appellent des Atollers, personne ne s'est creusé la tête pour leur trouver un nom, et ils vivent démunis, se sachant condamnés, à court terme, faute de ressources. Certains d'entre eux rêvent de la mythique "Dryland", la terre, le sommet montagneux qui aurait survécu. Le paradis retrouvé avec des torrents d'eau douce, de la végétation, des arbres, le chant des oiseaux et le galop des chevaux sauvages... D'ailleurs, ils nous en montrent, à la fin, des chevaux sauvages... qui galopent... Grand moment d'émotion dans la salle.

Le Mad Max de la marine

Pour atteindre cette terre mythique, les Atollers ont une carte. Celle-ci est tatouée sur le dos d'une fillette, Enola. Mais personne n'arrive à lire les chiffres qui y sont inscrits, à part le Mariner, alias Kevin Costner, qui a la géniale idée d'inverser les nombres - il est

très malin. Ce navigateur solitaire débarque sur l'atoll pour vendre des objets et de la terre trouvés au fond de l'eau, vestiges de l'ancien temps. Ce mutant, héros teinté de Mad Max et de l'homme de l'Atlantide est mi-homme, mi-poisson. Après un combat acharné contre les Smokers, grands ennemis des Atollers, le Mariner part avec Enola et sa mère adoptive (qui aime le poisson) en quête de Dryland.

Bercé par les flots...

200 millions de dollars! Tel est le coût de cette super-production en pleine mer. Outre la difficulté due au lieu de tournage, la construction d'un atoll artificiel de 120 mètres de diamètre a posé d'énormes problèmes (et a coûté un maximum...). Les prises de vue ont débuté à Hawaï en juin 1994, après un an et demi de préparation, et ont duré huit mois, jusqu'en février 1995. L'équipe était harassée et devait ressembler aux survivants du radeau de la Méduse... De ce travail résulte un film aux superbes images de bateau sur l'océan, quelques bonnes scènes d'action dans un atoll impressionnant, une touche de sentiment, deux doigts de gore et quelques longueurs qui bercent le spectateur...

La mère adoptive d'Enola. Le vendredi, elle croque du poisson...



Grâce à une rampe pirate, un Smoker saute en scooter des mers au sein de l'atoll.

L'atoll artificiel est "la plus grande structure flottante articulée au monde", dixit le chef décorateur du film.



WATERWORLD



Deacon, le méchant de l'histoire, a perdu un œil, mais sa hargne est intacte.



Le Mariner a coupé les cheveux d'Helen et d'Enola pour insolence, mais tout le monde s'en moque car elles sont mignonnes quand même...



Un trimaran aux voiles rapiécées mais à la vitesse impressionnante est le seul foyer du Mariner.



Les Atollers manquent cruellement d'eau douce. Moralité, ils sont crados.



KEVIN COSTNER, FILMOGRAPHIE

Découvert véritablement en 1987 dans "Les Incorruptibles", un film de Brian de Palma dans lequel il incarne Eliot Ness, le beau Kevin a déjà plusieurs rôles derrière lui, comme "Night Shift" de Ron Howard (1982), ou encore "Une bringue d'enfer" tourné par Kevin Reynolds en 1985. Mais c'est grâce à "Danse avec les loups" que Kevin Costner endosse ses habits de star internationale, enchaînant ensuite les succès (ce qui ne veut pas nécessairement dire les chefs-d'œuvre)... C'est ainsi qu'il joue de nouveau dans un film de Kevin Reynolds, dans lequel il interprète Robin des Bois. C'est ensuite "JFK" d'Oliver Stone (1991), "Bodyguard" de Mick Jason (1992), "Un monde parfait" de Clint Eastwood (1993), "Rapa Nui" de Kevin Reynolds (encore!) et "Wyatt Earp" de Lawrence Kasdan (1994). Cette année, et pour la quatrième fois, Kevin Costner tourne de nouveau sous la direction de son homonyme - Kevin Reynolds - dans "Waterworld".



Quelques bonnes scènes d'action qui rappellent "Robin des Bois".

LE JEU



PLONGEZ POUR OCEAN!

Il était certain que, avec un tel budget – qui est censé être un gage de succès –, un éditeur se fendrait d'office d'une "adaptation" du film pour un jeu vidéo. Nous connaissons la recette.



Quelques effets 3D sous l'eau dans la version MD.



Etape chez le marchand pour armer le trimaran (SNIN).

OCEAN
SNIN-MD
COCKTAIL
MARITIME
Noël

Recette éprouvée à laquelle nous devons, dans l'histoire du jeu vidéo, de nombreuses et mémorables daubes mais aussi quelques jeux sympathiques, il faut le reconnaître. Cette fois-ci, c'est Ocean qui a droit à sa part du gâteau "Waterworld": l'éditeur a acheté la licence du film pour produire des jeux sur la SNIN, la MD, la GB et la Saturn. Ces versions seront disponibles à Noël, hormis celle de la 32 bits de Sega, qui sortira ultérieurement, et la version GB, déjà testée dans ce numéro. Au programme, une épopée ludique en trois phases.

Castagne et aquagym

Tout commence sur l'eau, bien sûr... Dans une première phase de jeu, le trimaran est en vedette: il shoote des Smokers à tout va. Il est temps ensuite que le Mariner lui-même rejoigne son élément liquide et nage en profondeur en quête d'objets anciens et de terre à monnayer plus tard. Pour ce faire, le mutant doit éviter des poissons de bonne taille, ramasser le plus grand nombre d'objets et, surtout, remonter

à temps avant que sa réserve d'air ne s'épuise. Ben oui, le Mariner est un mutant, à moitié poisson certes, mais aussi à moitié humain... A peine séché, le Mariner combat sur l'atoll, au départ avec un couteau, puis à grand renfort de balles grâce aux armes laissées par les vaincus ou semées de-ci de-là... Une fois que le nombre de victimes ennemies requis est atteint dans cette phase de beat'em all/plates-formes, notre homme peut tranquillement se rendre chez le marchand pour y faire réparer son bateau et acheter des

armes pour le prochain épisode grâce aux objets collectés dans les fonds sous-marins. Le déroulement du jeu est un peu différent sur SNIN et MD, mais on y retrouve les mêmes grandes phases.

Agile comme un poisson

Le Mariner n'est pas manchot au combat: il peut tirer en plein saut ou encore accroupi. De façon réaliste, il dégomme aussi les ennemis situés au-dessus de lui ou visibles en diagonale. C'est un sportif doté d'un bon rythme, tout comme son trimaran qui zigzagüe sur l'océan, tirant à vue sur tout ce qui bouge pour protéger les Atollers d'une attaque des Smokers. D'atoll en atoll, à la recherche d'Enola et de la Terre Promise, le Mariner affronte des ennemis de plus en plus puissants, explore des fonds sous-marins qui deviennent labyrinthiques et s'adonne à des séquences de beat'em all acharnées. Mais avant chaque mot de passe, ce héros a acheté de nouvelles armes et peut donc affronter avec quelque assurance la difficulté croissante du jeu – plus élevée, semble-t-il, sur MD. En attendant le test le mois prochain, allez à la piscine et préparez vos consoles à plonger...



L'atoll version MD.



WATERWORLD



CONCOURS WATERWORLD

NOM:

PRÉNOM:

ADRESSE:

UN TRIPLE CHALLENGE

Dans le film, aucun débris ne flottait à la surface de l'eau, mais dans les différentes versions du jeu, le trimaran contourne moult obstacles pour exploser les Smokers. Une fois le secteur nettoyé, place à la nage puis, de nouveau, à la navigation, cette fois-ci pour protéger un atoll. Bagarre dans l'île, un tour chez le marchand, et c'est reparti pour un tour!



Le trimaran peut utiliser différentes armes (SNIN).



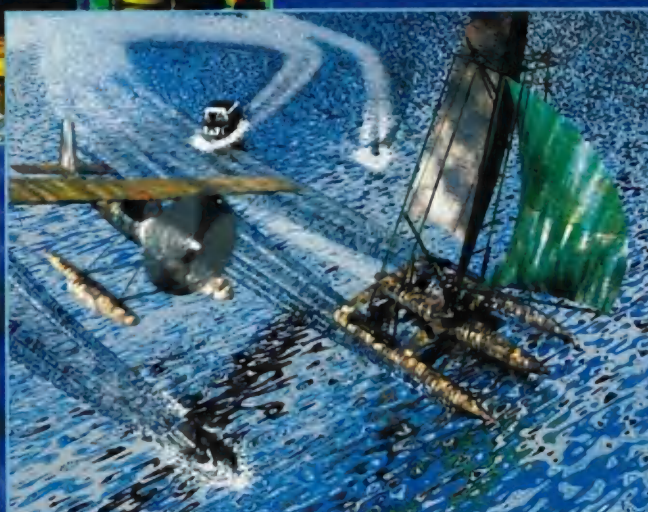
Fouinez de façon logique dans les épaves. Les sacs de terre sont toujours au fond (SNIN).



Oh, surprise, y a un gun qui traîne! Viens un peu par là, ma poule... (SNIN)



Sur MD, le Mariner ramasse des bonus dans le niveau de baston.



Ocean prépare actuellement une version 32 bits de Waterworld pour la Saturn.

GAINS:	2 ATOLLERS RESCUED	1000
DESTROYED:	7 BLSKERS	1750
	3 SMOKERS	750
	0 PT. BOATS	00
	0 HELLFIRE BOATS	00
LOSSES:	0 ATOLLERS DROWNED	00
	5 ATOLLERS CAPTURED	-2500
TOTAL POINTS:		1000

Tableau des scores sur MD.

Que tous les marins d'eau salée attrapent leur stylo! Waterworld vous fait rêver? Eh bien, réfléchissez un peu, renseignez-vous et vous gagnerez peut-être une des 100 places de cinéma ou un des 50 CD de la musique originale de "Waterworld" offerts par Ocean. Plongez dans la science-fiction et l'aventure grâce à vos réponses illuminées aux questions suivantes...

1- La mer recouvre la planète Terre...

Quel événement est responsable de ce cataclysme?

- ☐ Une explosion nucléaire
- ☐ La fonte des pôles
- ☐ Une attaque des extraterrestres

2- Lequel de ces trois acteurs ne joue pas dans Waterworld?

- ☐ Denis Hopper
- ☐ Mel Gibson
- ☐ Kevin Costner

3- Comment s'appelle le réalisateur du film?

- ☐ James Cameron
- ☐ Steven Spielberg
- ☐ Kevin Reynolds

4- Kevin Costner est le Mariner. Quelle est sa particularité?

- ☐ Il possède un avion
- ☐ C'est un mutant
- ☐ Il deteste le monde sous-marin

5- Quel est le genre du jeu proposé par Ocean?

- ☐ Un shoot'em up
- ☐ Un jeu de réflexion
- ☐ Trois phases d'action différentes

Pour répondre aux questions, rien de plus simple. Après avoir coché la bonne réponse dans la case correspondante, découpe ton bulletin et envoie-le avant le **30 novembre à minuit** (cachet de la poste faisant foi) à

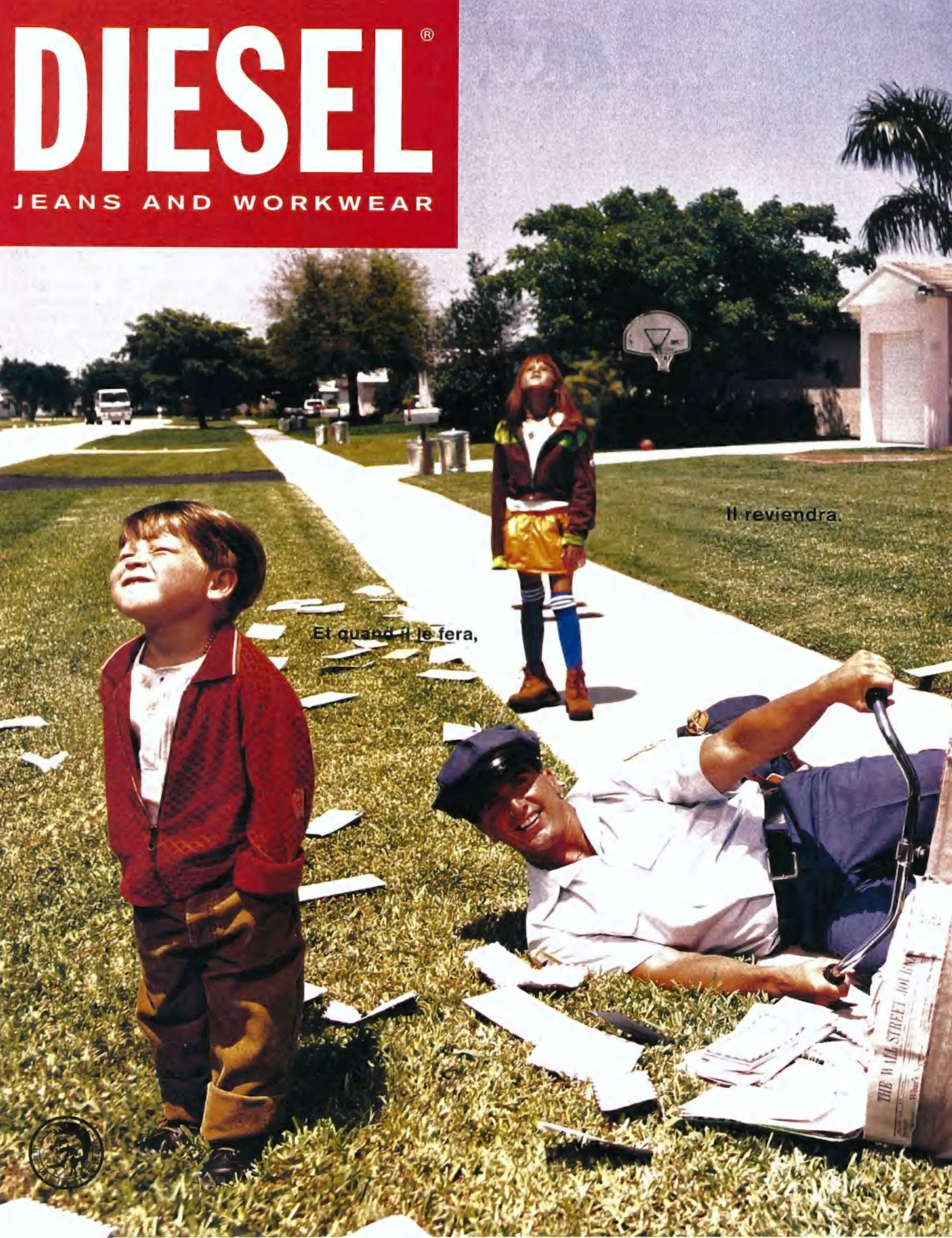
**Concours Ocean/Waterworld
Service Marketing Consoles+
11/13 rue du colonel Pierre Avia
75 754 Paris Cedex 15,
ou sur Minitel, 3615 code TCPLUS,
ou en téléphonant au 36 68 05 20.**

Voilà! Ce n'est vraiment pas difficile... Vous serez bientôt au creux d'un siège confortable pour suivre cette aventure sur grand écran ou lascivement installé sur votre dodo pour écouter la musique du film. Ah, ce que j'aime les concours!

Règlement déposé auprès de la SCP SIMONIN ET CONTY (PARIS) et disponible auprès de Consoles+, service Marketing Consoles+, 11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

DIESEL®

JEANS AND WORKWEAR



Il reviendra.

Et quand il le fera,



Number 37
IN A SERIES OF DIESEL "HOW TO..." GUIDES TO
SUCCESSFUL LIVING
FOR PEOPLE INTERESTED IN GENERAL HEALTH AND MENTAL POWER
FOR MORE INFORMATION: CALL DIESEL FRANCE
01-49 17 07 08



Il choisira la Floride.

Sunny Palm Beach Tourist Church, F.L.A.

POURQUOI CHOISIR QUELQUE AUTRE ENDROIT SUR LA TERRE?

TESTEURS ON ZE NETI

Besoin de parler à quelqu'un? Pas de problème! Envoyez vos E-mail à nos "testeurs on ze net". Réponse assurée dans l'année!

NIICO:

nicolas@imaginet.fr

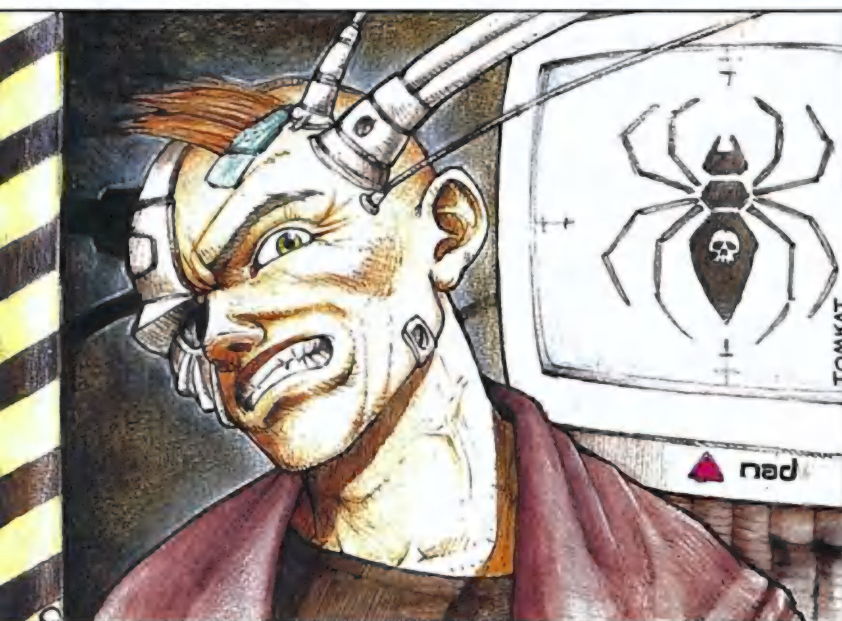
SPY:

rhomsy@imaginet.fr

MARC:

marcm@imaginet.fr

Il n'est plus un magazine spécialisé, un hebdomadaire de cuisine ou une chaîne de télévision qui ne cite, au moins une fois par mois, le nom d'"Internet". Internet est à la mode. Internet fait branché. Mais savez-vous vraiment ce que c'est? Une compagnie aérienne? Pas loin, il vous fait voyager. Un réseau de communication? Pas tout à fait faux... Internet est un réseau informatique du même type que ceux qu'utilisent les sociétés privées ou l'armée, mais qui présente l'avantage d'être peu surveillé et relativement libre d'accès. Grosso-modo, Internet peut être comparé un Minitel international (en beaucoup moins lent et plus difficile d'accès)! La connexion à ce réseau immense et anarchique nécessite un ordinateur, un modem, un abonnement à un serveur et beaucoup, beaucoup... de patience. Une fois ces conditions remplies, vous aurez tout loisir de récupérer des informations sur tout et n'importe quoi...



J'ai été, pendant près de six ans, l'araignée la plus destructrice du "Web" (l'interface graphique d'Internet), mais voilà deux ans que j'ai réalisé le rêve des plus grands écrivains de science-fiction... être physiquement présent à l'intérieur même des câbles de tout ordinateur. Je suis un 0. Je suis un 1. Je peux me balader dans les câbles téléphoniques à la vitesse de la lumière, et m'immiscer, via les réseaux, dans n'importe quelle structure informatique. Internet est dépassé, votre moniteur obsolète. Mais vous ne me connaissez peut-être pas. Les gens d'ici m'appellent Dark Pulse. Et je suis un peu disjoncté.

• CONNECT > SQUARE SOFT DIV. 1664. 05:43 P.M.

Les logiciels de défense de la banque de données photographiques de Square Soft sont d'une inutilité remarquable. Il m'a fallu trente-sept secondes, pas moins, pour récupérer les jolis clichés des derniers-nés de cette société. Les premières photos semblent provenir d'un nouveau jeu pour l'Ultra-64: Final Fantasy. La 3D est comme d'habitude à l'honneur, mais je n'ai obtenu aucune information quant au contenu du jeu: j'ai préféré, pour la bonne tenue du magazine, ne pas défier leurs chiens d'enfer. Rien que pour vos yeux...



Secret of Mana 3 (SFC).



Final Fantasy (Ultra-64).



• CONNECT > SEGA N'3DO SEC. 100 03:01 A.M.

Des rumeurs persistantes au sein des serveurs de Sega Japon et de 3DO of America m'ont permis d'établir que Sega aurait été particulièrement intéressé par le rachat, de tout ou partie, de la 3DO Company. En fait, mon programme furtif m'en a même appris un peu plus. Sega, stupéfait par le hardware de la M2 - grande sœur de la 3DO -, multiplierait les tentatives pour acquérir la licence d'utilisation de cette technologie. Les premières discussions n'ont, semble-t-il, pas abouti, mais de nouvelles négociations seraient en cours.

D'autres rumeurs font état du fait que SNK envisagerait la possibilité d'accorder la licence de ses jeux à la Saturn. Cette décision aurait été motivée par les piètres résultats enregistrés par la Neo Geo CD de SNK, dont les développements ne seraient pas rentables. Samurai Shodown 2 sur Saturn? Ce sera, peut-être, bientôt possible.

• CONNECT > U64 DEF GAME 11.48. P.M.

Les organisateurs du salon Shoshinkai au Japon sont en pleine effervescence, et ce n'est pas pour me déplaire. Un détournement de leur réseau téléphonique m'a permis d'apprendre qu'il semblerait que seulement deux jeux seraient disponibles à la sortie de l'Ultra-64 au Japon (prévue pour décembre): le simulateur de vol de Paradigm Software (Cobra) et un jeu mettant en scène Mario. D'autres recoupements m'ont permis d'établir une liste succincte des titres à venir - et qui risquent d'être présentés au Shoshinkai. Parmi ceux-ci, on découvre un Megaman, un Street Fighter, Final Fantasy, Ultra Mario Kart, Killer Instinct 2, Donkey Kong Fantasy et Gidden Eye.



FIN D'INTERDICTION
DE DOUBLER.
DÉPASSEMENT DE SOI
VIVEMENT CONSEILLÉ.



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.*

RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.



*2,23 F/mn TTC.

™ et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

TIPS



Ouf! Et voilà une nouvelle rubrique "Tips" achevée, bourrée d'astuces sur Panzer Dragoon et Daytona USA sur Saturn, Gex, Return Fire mais aussi Slam'n Jam sur 3DO, Gunners Heaven sur Playstation, Ecco 2 et Earthworm Jim sur Mega CD, tous des titres forts, des comme on les aime...

Eh oui! il assure, tonton Switch. Voilà, il ne me reste plus qu'à présenter mes excuses les plus plates à Steve Barda, que je n'ai pas remercié le mois dernier pour ses

Meteor Smashes sur DBZ version Playstation. Alors, merci Steve! Au mois prochain, avec une journée toute chaude.

Switch

CONSOLES

Tu es coincé dans un jeu?
Tu craques, tu t'énerves?

Tape **3615 TCPLUS** ou appelle le **36 68 00 64** et consulte tous les tips sur un max de jeux.

En plus, sur le 3615 TCPLUS, tu peux parler tips en direct le mercredi de 14 heures à 18 heures avec **Switch**, et le mercredi aux mêmes horaires avec le **Panda**, la bête des mangas.

3DO

SLAM'N JAM

Voilà une simulation de basket-ball de bon niveau, et plutôt réaliste. Tout comme dans NBA Jam, des tips y ont été introduits qui permettent de diminuer la taille de joueurs ou encore de voir s'afficher le pourcentage de chances de marquer. Slam'n Jam m'a paru un peu lent, mais il est très complet et les actions de jeu sont nombreuses.

Sans plus attendre, les tips.



Effectuez le tip depuis cet endroit.



Le pourcentage est affiché...

Pour avoir des joueurs de taille réduite et le pourcentage de tirs

Commencez une nouvelle partie. Sur Continue, appuyez sur Start deux fois dès que l'écran disparaît, puis alternez L et R rapidement en terminant le Combo par L.



Et les joueurs sont minuscules.

MCD

ECCO 2

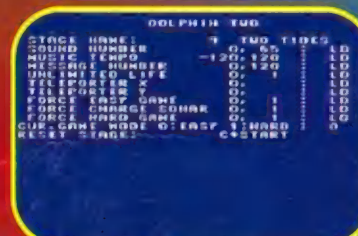
Flippé le delphinidé, comme son pote Jim (le ver de terre), a débarqué sur MCD. La musique est tout bonnement divine, rythmant votre périple au gré des flots. Un tip vous permet d'accéder à un Debug Mode. Vous pourrez alors entrer toutes sortes de paramètres.

Pour avoir un Debug Mode

Placez Ecco face à vous, enclenchez la pause, et faites: A, B, C, B, C, A, C, A et B. Le Debug Mode apparaît.



La pause doit être activée pour pouvoir effectuer la manipulation.



Avec le Debug Mode, à vous les vies et autres choix de niveau...



Tous les niveaux vous sont désormais accessibles.

3DO **RETURN FIRE**

RETURN FIRE

Le mot magique vous permet de rentrer dans n'importe quel niveau.

La preuve!

A vous le Debug Mode.

A partir de cet écran, tous les sons du jeu peuvent être écoutés.

3DO **GEX**

GEX

A screenshot from the video game Super Mario Bros. The scene is set on a grassy hill. Yoshi, a green dinosaur, is on the left, facing right. A large, dark, gnarled tree stands behind him. To the right of Yoshi is a brick block with a question mark on top. The background shows a dark, silhouetted landscape under a dark sky. The top of the screen displays game status: 001:02200, 100, 0.3, 7, 0.0, and 100/100.

Une fois la pause enclenchée, effectuez la manipulation.

A screenshot from the video game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The scene is set at night or in a dark, stormy environment. Link, the protagonist, is seen from behind, standing on a small, dark boat. He is looking out over a vast, dark sea with a large, dark, jagged island or structure in the distance. The sky is dark with some light reflecting off the water's surface. The game's user interface is visible at the top of the screen, showing a health bar, a magic bar, and various icons.

Vous sautez désormais bien plus haut que d'habitude.

漫
ANGA
LINE
画

36 68 60 40

PLUS DE 30 CONSEILS POUR ÉCOUTER
TOUT CE QU'ON N'A JAMAIS OSÉ TE DIRE

**POUR TOUT SAVOIR
SUR LES OTAKUS**

**POUR TOUT SAVOIR
SUR LES FILLES**

A black mobile phone with a small screen and a numeric keypad. The phone is shown from a slightly angled perspective, highlighting its form factor.

**Tu n'es pas chez toi ?
Comment tes copains vont-ils te joindre ?
Ouvre ton répondeur personnel
et tu ne rateras pas un appel.**

36-68-21-05

SNORK III

Arsenic Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que 2, 23 F la minute. Si le téléphone utilisé n'est pas le votre, demandez l'autorisation de la personne qui paiera la facture téléphonique avant d'appeler. Ce service est édité par la société BROADSYSTEM FRANCE, BP 523, 75666 Paris Cedex 14.

TIPS

MCD

EARTHWORM JIM

Le célèbre ver de terre pointe le bout de son nez (il faut le trouver, il est très petit) sur le CD de la MD, et comme sur toutes les autres versions, il y a des tips! Vous pourrez disposer de neuf missiles téléguidés, d'une coupe de cheveux à la Jackson Five ou d'une tête d'intello. Cette édition spéciale recèle encore beaucoup de tips, dont je vous reparlerai bientôt.

Pour avoir neuf missiles téléguidés

Enclenchez la pause et maintenez Droite et A. Relâchez et faites: A, A, B, A, C, B, A. Enlevez la pause.



Tous les tips sont à effectuer pendant la pause.

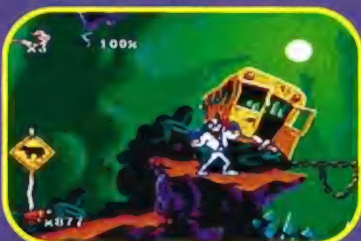


Vous pouvez recommencer le tip à chaque fois que votre stock est vide.

Pour changer de look

Pendant la pause, faites:

- 6 fois A, B et C, et vous ressemblerez à un intello.
- C, 5 fois A, B et C, pour une coupe funky. Yeah!



Voilà deux nouveaux looks qui augmenteront vos chances de succès auprès des "verretes" de terre.

PLAYSTATION

GUNNERS HEAVEN

Dans ses versions française et américaine, le jeu s'appellera Rapid Reload, et les tips qui vous sont fournis ne fonctionneront que sur la version japonaise. Nous reviendrons sur les tips de Rapid Reload ultérieurement. Ici, un Debug Mode vous permet d'obtenir les privilèges suivants:

- booster votre arme;
- passer d'un niveau à l'autre;
- être invincible;
- avoir plus de bombes;
- avoir des armes plus puissantes, etc.

Pour avoir le Debug Mode

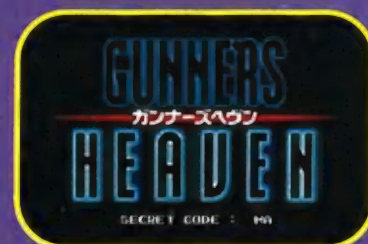
Après la présentation, sur l'écran où est inscrit "Push Start", appuyez en même temps sur: L1, R1, L2, R2 et Select. Puis écrivez "MA". Pressez sur Select, changez le code par "SV" et pressez sur Start.

Pendant le jeu, avec le deuxième pad, faites:

- Haut pour booster votre arme;
- Bas pour actionner ou non le Voice Mode;
- Gauche pour changer d'arme;
- Droite pour passer au niveau suivant (mais cette manipulation désactive l'invincibilité);
- Triangle pour l'invincibilité (les chutes vous infligeront néanmoins quelques bobos);
- Rond pour augmenter votre stock de bombes;
- Carré pour utiliser n'importe quelle arme;
- Croix pour augmenter votre puissance de tir.



C'est ici qu'il faut faire la première partie du tip.



Les lettres "MA" inscrites, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur Select...



... puis d'afficher les lettres "SV".



Et voilà le résultat!

CONSOLES

Participe au grand concours de tips.

Pour cela, il te suffit de déposer ton tip sur le 3615 TCPLUS.

S'il est sélectionné par la rédaction, tu seras publié dans le prochain Consoles+. L'auteur du meilleur tip gagnera un abonnement.

SATURN

DAYTONA USA

Le concurrent direct de Ridge Racer regorge littéralement de tips, dont une partie vous a déjà été dévoilée dans notre hors-série d'été. Or, il y en existe d'autres! Les pro de la course pourront s'exercer en mode Maniac, les fins linguistes shakespeariens apprécieront la subtile différence entre l'américain et l'anglais et les fans d'équitation seront ravis.



Sur cet écran, appuyez sur B.

SEGA

Une fois sur le logo Sega, c'est à vous de jouer.

Pour jouer en mode Maniac

Allez sur l'écran Daytona USA (voir photo) et appuyez sur B. Vous reviendrez alors sur le sigle Sega. A cet endroit, faites: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B et C. Un son vous confirmera la réussite de votre manipulation. Un "M" devrait alors apparaître en haut à gauche de l'écran. Préparez-vous alors à disputer des courses dingues.



Le "M" en haut de l'écran prouve que le mode Maniac est activé.

Pour que le compteur de vitesse indique des "miles per hour" (mph) et que les commentaires soient dits en anglais

Toujours sur l'écran "Daytona" ou est inscrit "Press start", avec la deuxième manette, appuyez et maintenez la pression sur les boutons X, Y et Z, puis, tout en maintenant la pression, faites Start avec la première manette.



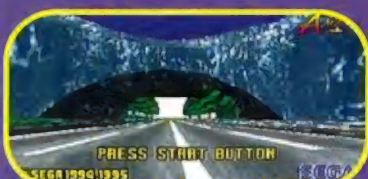
C'est sur cet écran que vous devez effectuer la manipulation.



Le compteur indique des "mph" et les commentaires sont en anglais.

Pour concourir avec des chevaux

Pendant la démo du jeu, appuyez en maintenant sur: Diagonale Haut-Gauche, A, B, X, et Z en même temps.



La manipulation doit être effectuée depuis cet écran.



Vous pouvez sélectionner le cheval de votre choix.



Celui-ci est très rapide, mais a "une tenue de route" assez moyenne.

3615 CARTOONIST

Pour tout savoir sur le salon du Cartoonist
ART BOOK DBZ COLLECTOR N°4 210 Frs PORT PAYE

KINAWA

VIENS UN PEU LÀ TOI...

ART BOOK DBZ

N°1	170 Frs
N°2	210 Frs
N°3	170 Frs
N°4	210 Frs
DERNIER FILM DBZ	120 Frs
Angel N°2 VF	45 Frs
Cyber Weapon VF	75 Frs
Asate Dance VF	70 Frs
Viado Girl VF	30 Frs

MANGAS

DBZ 42	35 Frs
Autre N°	40 Frs
Ken	40 Frs
Bastard 16 vol	40 Frs
Sailor Moon 10 vol	40 Frs
City Hunter 29 vol	40 Frs
Saint Saya 27 vol	40 Frs

DIVERS

Figurine Full Action Kit N° 6	249 Frs
Jeux de Carte DBZ	60 Frs
Mini album 50 cartes	60 Frs
Album 4 cartes	30 Frs
Porte clef DBZ	29 Frs
10 Figurines DBZ à peindre	50 Frs
Hero Collection 4 (sachet 10)	20 Frs

K7 VIDEO

Gozita	139 Frs
DBZ N° 1 à 11	129 Frs
La clinica dell'Amore (ADULTE) 4, 5 et 6	175 Frs
FRAIS DE PORT EN SUS	30 Frs

3615 OKINAWA
infos, commandes, jeux primes

Revendeurs... Contactez-nous!!!

TOUTE L'ANIMATION JAPONAISE

JEUX VIDEOS JEUX DE ROLES CARTES MAGIC CARTES AMERICAINES
Galerie Le Carrousel - Bd de Strasbourg 83000 TOULON - Tél 94-91-55-01

Fais ta commande sur papier libre. Soit tu payes par chèque que tu mets à l'ordre d'Okinawa, soit tu payes par carte bleue et tu précises le numéro, la banque et la date d'expiration. Tu joins ce coupon (CORRECTEMENT REMPLI) à ta commande et tu envoies le tout à OKINAWA. Si tu es mineur, tes parents doivent signer ta commande. N'oublie pas d'ajouter les 30 Frs de port.

PRENOM :
NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
N° CARTE BLEUE : EXPIRE LE :
NOM DE LA BANQUE :

SATURN

PANZER DRAGOON

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il existe beaucoup de tips sur ce jeu, qui est d'ailleurs un des meilleurs shoots disponibles actuellement. Et, pour une fois, il ne s'agit pas uniquement d'astuces pour être invincible ou choisir son niveau. Il vous sera possible de posséder de nouveaux types d'arme, de visionner les séquences de fin et d'effectuer des rotations à 360°. Bref, des tips qui relancent un peu l'intérêt du jeu. Si vous désirez connaître d'autres tips sur ce jeu, reportez-vous donc au hors série d'été de Consoles+.



Attention: tous les tips qui suivent sont à effectuer sur cet écran.

Pour avoir de nouvelles armes

Sur l'écran indiqué ci-dessus, faites: Haut, X, Droite, Y, Bas, Z, Gauche, Y, Haut, X. Un cri vous confirmera que vous êtes doué. Puis, pendant l'intro du jeu qui précède le premier niveau, appuyez et maintenez:

- Y et Start pour l'arme 1;
- Z et Start pour l'arme 2;
- B et Start pour l'arme 3;
- C et Start pour l'arme 4.



Une fois le tip effectué, si vous perdez et que vous ne continuez pas le jeu, vous vous apercevrez que la présentation du logo Sega a changé.



L'arme 1 a un tir répétitif rose et bleu.



L'arme 2 procure également un tir, mais vert.



L'arme 3 offre un nouveau système de visée, rose.



L'arme 4 offre aussi un nouveau système de visée, mais de couleur d'origine.

Pour pouvoir faire des rotations à 360° avec le dragon (Rolling Mode)

Sur l'écran désormais connu, faites: trois fois Haut, Droite, Bas, Gauche.



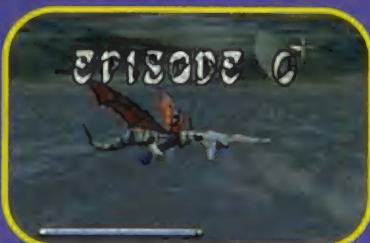
Le Rolling Mode est activé.



N'abusez pas trop des loopings, ça donne le mal de mer.

Pour jouer dans l'épisode 0

Toujours sur l'écran de manipulation, faites: trois fois Haut, trois fois Bas, trois fois Gauche-Droite, puis L et R.

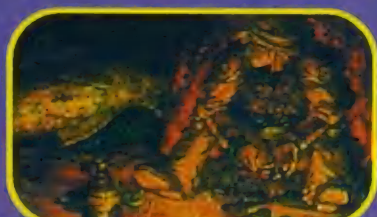


L'épisode 0 est un niveau sans fin dans lequel vous rencontrez tous les ennemis du jeu et où vous gagnez des points.



Pour visionner les séquences de fin

Toujours sur le même écran, faites pour la séquence en mode Normal: Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Gauche. Pour la séquence en mode Hard, faites: Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite.



Vous pourrez admirer à loisir les dessins de Mœbius qui illustrent la fin du jeu.

SNIN, MD, PS, SATURN, ARCADE, ETC.

MORTAL KOMBAT 3

Mortal Kombat 3 est encore plus dur que les épisodes précédents: plus de Fatalities, plus de coup spéciaux et plus de personnages. Avant

chaque round, dans le mode 2 joueurs, il est possible d'inscrire des codes qui permettent de supprimer les barres d'énergie, de combattre des

personnages cachés, de désactiver certains paramètres, etc. Ces codes s'effectuent sur les paddles 1 et 2 de votre version. Bon courage.



Tous les codes doivent être réalisés depuis cet écran.



Run infini

- Pad 1: 4 fois Poing faible, 6 fois Block, 6 fois Pied faible.
- Pad 2: 4 fois Poing faible, 6 fois Block, 6 fois Pied faible.



Pour désactiver les blocks

- Pad 1: 2 fois Block.
- Pad 2: 2 fois Block.



Pour affronter Motaro

- Pad 1: 8 fois Poing faible, 6 fois Block, 9 fois Pied faible.
- Pad 2: 1 fois Poing faible, 4 fois Block, 1 fois Pied faible.



Psycho Kombat

- Pad 1: 8 fois Poing faible, 8 fois Block, 5 fois Pied faible.
- Pad 2: 1 fois Poing faible, 2 fois Block, 5 fois Pied faible.



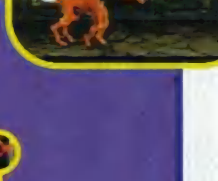
Pour réduire de moitié l'énergie du premier joueur

- Pad 1: 3 fois Block, 3 fois Pied faible.



Pour réduire au quart l'énergie du premier joueur

- Pad 1: 7 fois Poing faible, 7 fois Pied faible.



Randper Kombat

- Pad 1: 4 fois Poing faible, 6 fois Block.
- Pad 2: 4 fois Poing faible, 6 fois Block.



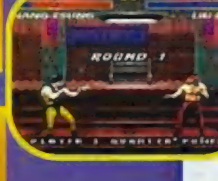
l'énergie du deuxième joueur

- Pad 2: 3 fois Block, 3 fois Pied faible.



l'énergie du deuxième joueur

- Pad 2: 7 fois Poing faible, 7 fois Pied faible.



Dark Kombat

- Pad 1: 6 fois Poing faible, 8 fois Block, 8 fois Pied faible.
- Pad 2: 4 fois Poing faible, 2 fois Block, 2 fois Pied faible.



Pour affronter Smoke

- Pad 1: 2 fois Poing faible, 5 fois Pied faible.
- Pad 2: 2 fois Poing faible, 5 fois Pied faible.



Pour affronter Shao Kahn

- Pad 1: 3 fois Block, 3 fois Pied faible.
- Pad 2: 5 fois Poing faible, 6 fois Block, 4 fois Pied faible.



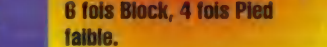
Pour supprimer la barre d'énergie

- Pad 1: 9 fois Poing faible, 8 fois Block, 7 fois Pied faible.
- Pad 2: 1 fois Poing faible, 2 fois Block, 3 fois Pied faible.



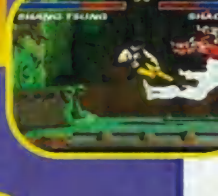
Pour affronter Noob Saibot

- Pad 1: 7 fois Poing faible, 8 fois Block, 9 fois Pied faible.
- Pad 2: 3 fois Poing faible, 4 fois Block, 2 fois Pied faible.



Pour jouer à Galaga

- Pad 1: 8 fois Poing faible, 4 fois Block, 2 fois Pied faible.
- Pad 2: 4 fois Poing faible, 6 fois Block, 8 fois Pied faible.



Pour désactiver les projections

- Pad 1: 1 fois Poing faible.
- Pad 2: 1 fois Poing faible.



Super Nintendo

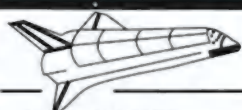
→ SUPER GAME BOY

299 F

ACTRAISER 2	299,00	LOBO	TEL
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	399,00
BATMAN FOR EVER	399,00	MEGAMAN X2	489,00
BLACK HAWK	249,00	MICROMACHINE 2	399,00
DEMOLITION MAN	349,00	MORTAL KOMBAT 3	479,00
DIRT RACER	299,00	NBA LIVE 96	399,00
DOOM	499,00	NFL QUARTERBACK 95	299,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NFL QUARTERBACK 96	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	NHL 96	399,00
EARTH WORM JIM	399,00	NIGEL MANSEL INDY	249,00
FEREMAN FOR REAL	349,00	OBELIX	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	PRIMAL RAGE	449,00
FIREMEN	349,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	SPIDERMAN TV	299,00
JOHN MADDEN 96	449,00	STAR GATE	299,00
JUNGLE STRIKE	369,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
JUDGE DREDD	349,00	THEME PARK	399,00
JUSTICE LEAGUE	299,00	TIME COP	399,00
KILLER INSTINCT	499,00	TOTAL FOOTBALL	399,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
LE RETOUR DU JEDI	299,00	WEAPONLORD	449,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ AD29 TURBO :
PRIX 99 F - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
- AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



Promos

MICKEYMANIA

169,00

CANNON FODER	199,00
CLAYMATE	99,00
DAFFY DUCK	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00
DRAGON	149,00
EQUINOX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JOHN MADDEN 95	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00
LEGEND	149,00
LEMMINGS 2	199,00
LORD OF THE RING	199,00
MARIO WORLD	169,00
MARIO KART	199,00
MARIO ALL STAR	199,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00

MICRO MACHINES	199,00
NBA JAM TE	249,00
PSG SOCCER	199,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
SAILOR MOON R	99,00
SHAQ FU	149,00
STARWING	99,00
STUNT RACE FX	199,00
SUPER INDIANA JONES	199,00
SUPER KICK OFF	129,00
SUPERMAN	99,00
SUPER METROID	199,00
SUPER PUNCH OUT	199,00
SUPER R TYPE	99,00
SUPER TENNIS	99,00
SYNDICATE	199,00
TINY TOON	129,00
TRUE LIES	249,00
VORTEX	99,00
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD CUP USA 94	199,00
WWF RAW	299,00
ZOMBIES	99,00

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	NBA JAM T.E (EUR)	249,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00	NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	349,00	NBA LIVE 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	399,00
COSMIC ZONE (EUR)	399,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DEMOLITION MAN (EUR)	299,00	NHLPA 95 (EUR)	249,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
ECCO THE DOLPHIN 2	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	249,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	249,00
JUDGE DREDD (EUR)	349,00	TOTAL FOOTBALL	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00	TRUE LIES (EUR)	199,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	429,00	URBAN STRIKE (EUR)	249,00
LOBO (EUR)	449,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00	WEAPON LORD (EUR)	429,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00		

- ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
- AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
- AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT
- ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

Super NES USA

→ SUPER NES USA

+ Prise péritel
+ 1 manette

690 F

BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	549,00
EARTH BOND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF EVERMORE	499,00
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
SUPER MARIO WORLD 2	499,00
TETRIS 2	249,00



Promos

PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	99,00
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

Megadrive



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	169,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
NOSFERATU	299,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00



Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z5 (aventure)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	299,00
RAMNA 1/2 4	149,00
SPACE ACE	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Accessoires

- 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- MANETTE ASCII 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE

N° 4 à 11 → 129 F

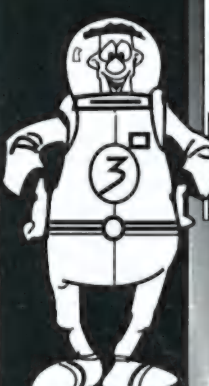
DRAGON BALL LE FILM → 129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	399,00
DOOM	399,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	399,00
STAR WARS	399,00
SUPER MOTOCROSS	399,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	399,00
WWF RAW	349,00

ESPACE 3 games



PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

3DO

- 3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE 2.590 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.590 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE)	299,00	JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	ROAD RASH	349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	JOYPAD PANASONIC	299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
BLADE FORCE	349,00	KILLING TIME	349,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
BURNING SOLDIER	299,00	KING DOM : THE FAR		SAMOURAI SHODOWN	349,00
CANON FODDER	375,00	REACHES	349,00	SAMPLER 3	79,00
CORPSE KILLER	299,00	LOST EDEN	299,00	SEAL OF PHARAO	375,00
CREATURE SHOCK	375,00	MEGA RACE	299,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
DAEDALUS ENCOUNTER	375,00	MAGAZINE + DEMO	50,00	SHOCK WAVE	349,00
DEMOLITION MAN	299,00	MICROCOSME	299,00	SHOCK WAVE :	
DRAGON LORE	375,00	MINTEASER (ADULT)	279,00	OP JUMP GATE	
FIFA SOCCER	349,00	MYST	375,00	SLAM AND JAM 95	369,00
FLIGHT STICK		NEED FOR SPEED	349,00	SPACE HULK	369,00
(POUR SIMULATION)		NOVASTORM	349,00	SPACE PIRATE	299,00
FLYING NIGHTMARE	590,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00	STAR BLADE	349,00
GEX	299,00	OUT OF THIS WORLD	199,00	SUPER STREET FIGHTER 2	349,00
GRIDDERS	299,00	PATANK	199,00	SUPREME WARRIOR	375,00
GUARDIAN WAR	249,00	PANZER GENERAL	349,00	SYNDICATE	375,00
HELL	349,00	PEEBLE BEACH GOLF	199,00	THEME PARK	375,00
IMMERCENARY	249,00	PISTOLET	349,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
IRON ANGEL OF		QUARANTINE	299,00	TWISTED	99,00
THE APOCALYPSE	299,00	REBEL ASSAULT	349,00	WAY OF THE WARRIOR	199,00
		RETURN FIRE	349,00	WING COMMANDER 3	369,00
		RISE OF THE ROBOT	199,00		

Jaguar

- JAGUAR VERSION FRANÇAISE + CIBERMORPH 990 F
CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL	299,00	FLASH BACK	399,00	SENSIBLE SOCCER	399,00
BURN OUT	399,00	FLIP OUT	349,00	SYNDICATE	399,00
CANNON FODDER	399,00	HOVER STRIKE	349,00	THEME PARK	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	KASUMI NINJA	399,00	ULTRA VORTEX	399,00
CLUB DRIVE	149,00	PINBALL FANTASIES	349,00	VAL D'ISERE	349,00
DOUBLE DRAGON 5	349,00	POWER DRIVE	449,00	ZOOL 2	349,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	RAYMAN	449,00	MANETTE	299,00

Playstation

- PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX 2990 F
PAL RVB PLEIN ECRAN
→ ADAPTATEUR TEL

3X3 EYES	590,00	RAIDEN PROJECT	499,00	HYPER FORMATION SOCCER	349,00
ACE COMBAT	499,00	RAYMAN	499,00	JUMPING FLASH	349,00
ARC THE LAD	499,00	RIDGE RACER	499,00	KILEAK THE BLOOD	349,00
BOXER ROAD	499,00	SPACE GRIFFON VF9	499,00	MORTAL KOMBAT 3	399,00
COSMIC RACE	499,00	STAR BLADE	499,00	NBA JAM TE	349,00
CRIME CRACKER	499,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	449,00	NOVASTORM	349,00
DOOM (USA)	449,00	TEKKEN	499,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
DRAGON BALL Z	449,00	TOSHINDEN	499,00	PGA TOUR GOLF	369,00
EXECTOR	499,00	TWIN BEE	499,00	POWER SERVE	349,00
FORMATION SOCCER	590,00	TWIN GODESS	499,00	RAIDEN PROJECT	349,00
GOKU DENTSETSU	499,00	VAMPIRE	549,00	RAPID RELOAD	349,00
GROUND STROKE	499,00	V TENNIS	499,00	RAYMAN	369,00
GUNDAM	549,00	WINNER ELEVEN	499,00	REVOLUTION X	349,00
GUNNER HEAVEN	499,00	ZERO DIVIDE	499,00	RIDGE RACER	369,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00			TEKKEN	399,00
JUMPING FLASH	499,00			TOSHINDEN	349,00
KILEAK THE BLOOD	499,00			TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
KING FIEL II	549,00			SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
MAGIC BEAT WARRIOR	499,00			STREET FIGHTER THE MOVIE	349,00
NIGHT STRIKER	499,00			THEME PARK	369,00
PARODIUS	499,00			WIPEOUT	369,00
PHILOSOMA	499,00			WWT COIN GP	349,00

Nec

- MEMORY CARD 199 F
→ PC FX 3 990 F

CD

LISTE DES JEUX
DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

- CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO
+ 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS
PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Mega Cd

BATMAN RETURN	99,00
KID ON SITE	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	199,00
NHL 94	99,00
STARBLADE (EUR)	149,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	149,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

Saturn

version PAL

- SATURN VF + VIRTUA FIGHTER 2390 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR
+ MEMORY CARD 3 en 1 399 F
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ARCADE RACER (EUR)	449,00
ASTAL (USA)	399,00
BUG (EUR)	449,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (JAP)	449,00
DAYTONA USA (EUR)	449,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL (JAP)	449,00
GRAN CHASER (JAP)	399,00
MYST (EUR)	399,00
MYST (USA)	299,00
NBA JAM TE (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON (EUR)	449,00
PEABLE BEACH GOLF (EUR)	399,00
ROBOTIKA (EUR)	349,00
SHINOBII X (EUR)	349,00
SLAM DUNK (JAP)	399,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	399,00
STREET FIGHTER (EUR)	349,00
SUPER HANG ON (JAP)	449,00
THEME PARK (EUR)	369,00
VIEWPOINT (USA)	499,00
VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR)	249,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
VIRTUAL HYDLIDE (EUR)	399,00
WING ARM (JAP)	449,00
X MEN (EUR)	369,00

Neo Geo

- TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL,
SAMOURAI, WORLD HEROES JET,
ART OF FIGHTING 2 99 F/U

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	690,00
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1390,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	1690,00
SAMOURAI SHODOWN II	590,00
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	690,00
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HEROES II JET	690,00

Neo Geo CD

- NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL 2020	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
GHOST PILOT	349,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	349,00
LAST RESSORT	349,00
MAGICIAN LORD	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKES 2	349,00
PULSTAR	449,00
PUZZLE BOBBLE	349,00
ROBO ARMY	349,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	399,00
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3	TEL
STREET HOOP	349,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEWPOINT	349,00
WINDJAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	349,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°

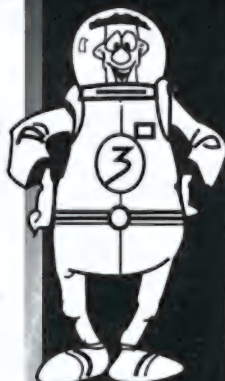
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité :

Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



OUTLANDERS



Ce titre n'est plus tout jeune (1988), mais trop nombreux sont ceux qui, dans leur abjecte ignorance, sont passés à côté!



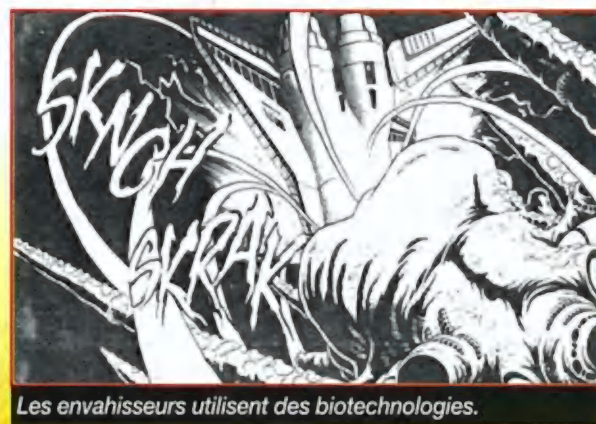
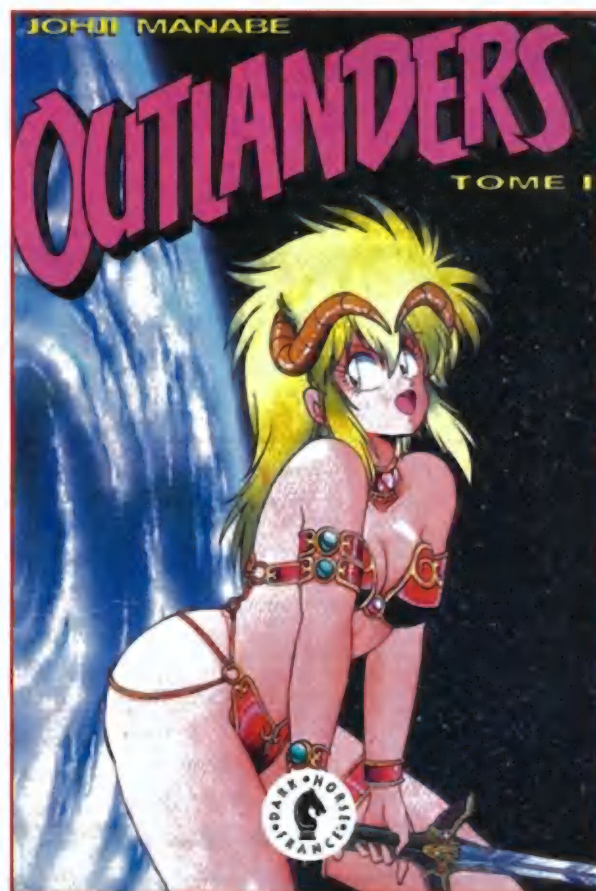
Johji Manabe est un grand mangaka japonais, encore méconnu en France – pour l'instant. Il se caractérise par un coup de crayon sans fioriture qui évoque le style de certains vieux comics de science-fiction. Il est par ailleurs l'un de ces auteurs qui utilisent les mêmes personnages (graphiquement parlant) dans des œuvres différentes. Manabe affectionne particulièrement les histoires de SF dans lesquelles une jolie extraterrestre s'éprend d'un jeune garçon apparemment sans histoire. Ce mélange de réalisme et de fantaisie confère à ses mangas tout leur cachet. Pour en revenir à "Outlanders", édité par Dark Horse, il se présente comme une BD classique, au format A4, avec une reliure cartonnée. Deux critiques: le lettrage est un peu petit, et l'impression qui, si elle est de bonne qualité, sur du papier très luxueux, ne rend pas assez bien les trames (un problème de contraste, en fait). Sachez, pour information, qu'il existe un film inspiré de "Outlanders", disponible en version sous-titrée en anglais. Le scénario? Tout commence par une histoire assez banale: Wakatsuki, un reporter

photographe à la vie sans histoire, se rend à son boulot. Or, des extraterrestres décident de se rendre sur la Planète bleue, terre sacrée de leurs ancêtres, pour éradiquer les "moustiques" qui la parasitent. La princesse Kham se rend elle-même sur place pour superviser les opérations. Avec sa seule épée, elle fait un véritable carnage. Mais Wakatsuki arrive à la désarmer! Après cette première vague d'attaques, on apprend qu'un groupe de défense humain s'est constitué depuis plusieurs années et que les politiques ne sont que des pantins! Cette défense commune va-t-elle être efficace? Que va faire la princesse Kham pour récupérer son épée, que Wakatsuki lui a dérobée? Vous le saurez en achetant ce bon vieux manga!

La princesse Kham dans toute sa splendeur!



Wakatsuki avec l'épée de Kham.



Les envahisseurs utilisent des biotechnologies.

Voilà un manga très original dans lequel, si vous n'êtes pas rebuté par ses graphismes, vous risquez de plonger sans espoir de retour!

ASATTE DANCE



La couverture du manga.

Commençons par vous expliquer de quoi il retourne: Suekichi est un jeune étudiant dont la marotte est le théâtre. Il tourne avec une petite troupe d'amateurs dont il est le régisseur. Il apprend qu'il pourra hériter de 450 millions de yen s'il arrive à obtenir son diplôme, se marie et devient un garçon sérieux... Il a besoin de cet argent pour subventionner la troupe – et pour plaire à mademoiselle Shimomura, qui écrit et met en scène les pièces! Cette "office lady" demeure vierge à 27 ans! Mais rien n'est simple: les études l'ennuient et il comptait tout plaquer. Pour tout compliquer arrive Aya Hibino: elle est au courant de son héritage, et pour cause, car elle le soutenait alors qu'il était ivre mort lorsque le notaire l'a mis au courant! Elle sait y faire avec les hommes et le mène par le bout du... Elle s'installe petit à petit dans sa vie, rencontrant ses amis et débarquant systématiquement à l'improviste. Il voudrait s'en débarrasser, mais elle est trop charmante!

"Asatte Dance" est un manga atypique pour plusieurs raisons: d'abord, le dessinateur à un style très personnel (pas très esthétique); ensuite, le scénario, qui commence un peu comme un vaudeville (à la japonaise), n'est pas sans rappeler

"Maison Ikkoku" – en plus réaliste, toutefois ici les sentiments des gens ne sont pas idéalisés, l'argent et le sexe entrent en ligne de compte! Par ailleurs, le héros est pris au piège d'un triangle amoureux quasi insoluble. Il aime une jeune femme (plus vieille que lui), mais couche avec une autre, laquelle semble surtout intéressée par son futur héritage – mais elle est si mystérieuse que rien n'est sûr. En résumé, je dirai que, malgré ses graphismes très particuliers, ce manga est fascinant à plus d'un titre: on attend la suite avec impatience!



La série comporte quelques passages érotiques.




La charmante mademoiselle Shimomura.





PLASTIC LITTLE

"Plastic Little" est un dessin animé très sympa qui sort du lot grâce à la qualité de son "character design"! Alors, attention les yeux, ce Plastic est plastique et... un poil érotique! 

Tita, jolie jeune fille, est orpheline depuis que son père, capitaine d'un sous-marin, le Chachamura, a disparu en mer.

Elle a repris le flambeau et, avec son équipage, capture des mammifères marins pour repeupler la flore d'autres planètes. Un beau jour, alors qu'elle fait des courses à l'occasion d'une escale, elle voit une jeune fille se faire agresser par des militaires. Alors qu'ils tentent manifestement de la kidnapper, Tita vole à son secours et l'embarque à bord de son sous-marin! Elisa, puisque tel est son nom, n'est autre que la fille d'un savant qui a développé un projet confidentiel pour le compte de l'armée. Lorsqu'il s'est aperçu que les

militaires voulaient en faire une arme, il a protégé son invention grâce à un code... que seule Elisa connaît! Le Chachamura et son équipage vont donc être confrontés aux troupes de l'armée avec, à leur tête, le général Gayson, sinistre personnage qui veut tester l'arme sur des populations civiles. Le character design a été assuré par Satoshi Urushihara ("Lemnear", etc.): le dessin a beaucoup de charme, la mise en couleur est excellente, et l'animation est de bonne facture. La version française est éditée par Kaze Animation, et le doublage n'est pas mal du tout.



Balboa est le pilote du Chachamura.



Elisa (la blonde) et Tita (la brune).



Voici la jaquette de "Plastic Little".



LE CONCENTRE DE SHOOT



Sortie en Octobre



Sortie en Novembre

HUIT PERSONNAGES, DONT LES CÉLÈBRES POP'N TWINBEE, GRADIUS, NEMESIS, GOEMON, VENUS TOUT DROIT DE L'ARCADE, AVEC UNE PUISSANCE DE FEU QUI VOUS PETE LES YEUX, DES PANDAS EN TUTU, DES CHATS-BATEAUX, DES SIRENES AU CHANT MORTEL, DES PINGUINS PIRATES ... DES BOSS AUSSI PUISSANTS QU'ÉTRANGES, DES MUSIQUES QUI FONT FAIRE TROIS TOURS DE TOMBEE AUX PLUS GRANDS COMPOSITEURS... LE TOUT PENDANT 2 FOIS QUINZE NIVEAUX PARCE QUE DEUX JEUX EN UN C'EST PLUS MALIN.



® "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI® and Parodius™ are registered trademarks of KONAMI Co. Ltd. © 1995 KONAMI all rights reserved. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.



DRAGON PINK 2

Depuis le premier épisodes de cette série d'OAV, bien des choses ont changé... pour le meilleur, mais pas pour le pire! 🐾

Tout d'abord, le style graphique s'est affiné. Il est désormais d'une qualité très honorable. Les personnages sont plus travaillés, et l'animation est un peu meilleure. Les cellululos eux-mêmes sont plus colorés, avec davantage de teintes et les doublages sont maintenant corrects.

Mais le grand changement provient du scénario, qui accorde une place plus importante à l'humour.

Comme vous le savez sans doute, Pink est une "chatte esclave". Dans cet OAV, le chevalier, son maître et petit ami, l'oblige, par exemple, à traîner une charrette où il est assis avec ses amis. Tout au long du voyage, le rustre dort comme un bienheureux, ne se souciant guère de Pink. Plus tard, dans un restaurant, il la laisse

même en gage, car il a égaré sa bourse, le distrait. Il promet de régler sa note dans les plus brefs délais mais, le jour dit, le patron de la taverne a déjà revendu l'animal, pensant que son propriétaire ne reviendrait pas la chercher. Le groupe part alors à sa recherche et se retrouve aux prises avec une secte qui veut sacrifier Pink sur l'autel de sa déesse. S'ensuit une bataille entre la déesse et le groupe d'aventuriers...

Voici l'illustration de la jaquette!



Pink, adorable et malchanceuse héroïne de la série.

La déesse qui voulait qu'on lui "sacrifie" Pink.



NE CHERCHEZ PLUS!

Si vous êtes perdu dans un bled paumé, au fin fond d'une vallée désertique, dans la jungle hostile ou au sommet d'un pic enneigé, à des centaines de kilomètres de toute civilisation (et d'une boutique d'animation japonaise), adressez votre commande par pigeon voyageur à:

Katsumi
22 rue Titon, 750011 Paris
ou utilisez le téléphone muet (Minitel): 36 15 code Katsumi.
Dragon Pink 2, ils ont...



"Laissez-moi sortir, j'ai rendez-vous avec le Panda!"

CETTE SAISON, MICHAEL JORDAN JOUÉ POUR TOI



Nouveau: les cartes
spéciales "You
Crash the Game"
sont uniquement

dans la série Collector's Choice

NBA Series 1 95/96

d'Upper Deck.

Avec
les

cartes "Crash"
correspondant aux

meilleurs joueurs, tu peux
gagner un set spécial
inédit de 30 cartes
support F/X!

Si le joueur marque 30 points ou
plus durant chaque match qu'il
jouera contre l'équipe
indiquée sur la carte, tu
gagnes!

Tu trouveras aussi
dans la série 95/96
tous les héros de
la NBA:

165 Regular Player Cards, 29

Fun Fact Cards,

14 Professor

Dunk et

surtout 9

HOLOGRAMMES à
collectionner!

T'as compris le
message?

Les cartes

Upper Deck

NBA 95/96 sont arrivées chez
ton marchand de journaux.



La pochette de 10 cards: 7 F.



*Grand jeu gratuit You Crash the Game sans obligation d'achat, réservé à la France métropolitaine.

Les cartes You Crash the Game Collector's Choice Basketball Series 1 95/96 sont insérées au hasard selon un ratio de 1 carte toutes les 5 pochettes.


Durée du jeu: du 01/10/95 au 08/05/96. Tous les envois de cartes gagnantes doivent être effectués au plus tard le 08/05/96 (cachet de la poste faisant foi).

Tu peux aussi te procurer gratuitement la carte Crash the Game de ton choix en écrivant à: Collector's Choice Upper Deck, BP37 06901 Sophia Antipolis. Tes frais de timbre te seront remboursés systématiquement.

The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the written consent of NBA Properties, Inc. Copr. ©1995 NBA Properties Inc. Upper Deck and the card/hologram combination are trademarks of The Upper Deck Company. ©1995 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the USA. The Upper Deck Company, 5909 Sea Otter Place, Carlsbad, CA 92008.



KRAKEN EDITIONS

Nouveau venu dans l'édition de mangas en français, Kraken nous propose deux titres de bonne qualité, dans un format A4, avec une belle reliure cartonnée. 

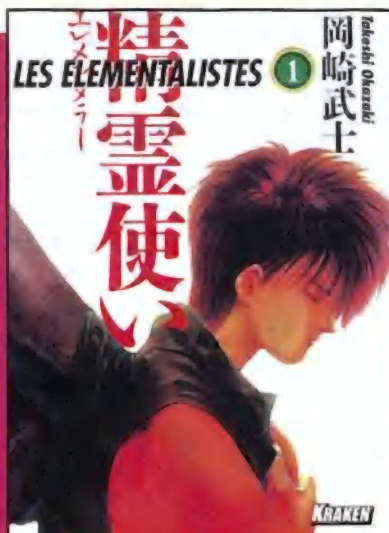
LES ÉLÉMENTALISTES

Certains d'entre vous connaissent sûrement déjà le magnifique OAV "Elementalors" qui a été tiré de ce manga. Le dessin, excellent, ressemble un peu à celui de "Bastard", en moins fouillis! Au niveau du scénario, en revanche, ce n'est pas très clair au départ, puis on commence à s'y retrouver. Les élémentalistes sont des humains qui ont pactisé avec des éléments, ce qui leur confère de grands pouvoirs. Ces éléments se divisent en quatre grandes familles: eau, terre, vent et feu. Chaque élémentaliste est investi d'une mission bien précise. Sai, par exemple, qui est l'élémentaliste du feu, doit veiller à l'équilibre des forces et à ce que la guerre dure le plus longtemps possible. C'est un loup solitaire assez attachant. Tous doivent être soumis à l'élémentaliste de l'éther, qui est l'élément fondamental. Mais les rêves de pouvoir de Shiki (l'eau) le poussent à tenter d'éliminer ce puissant adversaire avant qu'il ne se réveille. Pour amplifier leurs pouvoirs, ces êtres disposent de deux outils: leur épée, qui leur permet de projeter des flux énergétiques, et un "deeper", personne humaine qui catalyse leurs pouvoirs. Mais encore faut-il les trouver... Certains élémentalistes se révèlent au grand jour et tentent des actions rapides, tandis que d'autres préfèrent rester cachés pour d'obscures raisons. C'est une

gigantesque partie d'échecs qui se met en place! Ce manga est vraiment passionnant, très beau, et l'album cartonné a de la classe, même si les deux pages en couleurs de la version originale ont été reproduites en noir et blanc.



Kagura, l'élémentaliste de l'éther, retrouve ses pouvoirs.



Sai, qui appartient à la famille du feu, a décidé de rejoindre les forces de la Terre!



SHANG-HAI KAIJINZOKU

"Shang-Hai Kaijinzoku" est un autre manga récemment paru chez le même éditeur. Les dessins sont malheureusement de moins bonne qualité. Le style graphique est en fait bien trop dépouillé à mon goût. Il reste une histoire sympa, sur un fond de civilisation post-apocalyptique... en clair, un manga assez sympa, mais qui s'adresse plus aux inconditionnels du genre.



BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!

BAOH

Un dessin animé sort chez Kami-Kaze, une filiale de Kaze Animation qui se spécialise dans les animés violents ou un peu gore. Le doublage de ce bon dessin animé (dans le genre sanglant) est de bonne qualité! On notera au passage que "Baoh" a pris un petit coup de vieux, mais les amateurs y trouveront leur compte.

ANGEL 2

Éditée par Tonkam, voici la suite de la célèbre série de U-Jin! Les dialogues sont assez crus, mais très humoristiques. La qualité de l'impression n'est pas mauvaise, mais parfois un peu sombre. Angelofans, vous voici prévenus.

DBZ AU CINÉMA

Tout les fans de la série vont pouvoir se ruer sur ce film grand écran! C'est d'ailleurs l'avant-dernier film de "Dragon Ball Z" que vous pourrez voir! Même si l'effet de surprise est depuis longtemps passé, il faut reconnaître que le film est plutôt réussi. Alors, pourquoi cracher dans la soupe?



**Tu veux en savoir plus,
épater tes copains?
Tiens-toi au courant
des dernières nouveautés Jeux,
Mangas, Import, Animés,
Cyber Potins... sur le
3615 TCPLUS**

SAMOURAI

IMPORT, EDITION, DISTRIBUTION

ROBOTS TRANSFORMERS

GARAGE KITS-RESINE

JEUX VIDEOS

PSX, SATURN, SFC

ART BOOKS

K7 VIDEOS

PAL/SECAM - VHS

MANGAS
VONT

GOODIES

CD-ROM

CDs AUDIO

AIR-SOFT GUNS



MAGASINS

SAMOURAI

42, 42bis, 44, rue de Maubeuge
75009 PARIS - TEL : (1) 42 81 95 10

KATIKA

2, Avenue Jean-Jaurès
91210 DRAVEIL - TEL : (1) 69 42 41 41

SHÔ-GUN

16, rue de l'Union
27300 Bernay - TEL : (16) 32 45 92 17

MARIMATH

8, rue du Mail
91600 Savigny s/orge - TEL : (1) 69 05 57 82

TOKYO BABYLONE

37 rue du M^{oi} Leclerc
69800 Lyon-St Priest - TEL : (16) 78 28 03 02

GROSSISTE

TEL : (1) 69 52 40 40
FAX : (1) 69 52 17 68

VPC

TEL : (1) 69 52 40 38
FAX : (1) 69 52 17 68



AVANT

ON JOUAIT AVEC ÇA...



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.



36.15
LUDI GAMES*
*1,29f/mn

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

...MAIS LES MEILLEURS JOUENT AVEC ÇA !



LA SUITE DE INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER EST ENFIN ARRIVÉE SUR SUPER NINTENDO ! INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE, PARRAINÉ PAR BERNARD LAMA, VA METTRE TOUS LES AUTRES JEUX DE FOOT SUR LA TOUCHE GRÂCE À QUARANTE NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES ET PERFECTIONNEMENTS PAR RAPPORT À L'ORIGINAL, AVEC PLUS DE 50 COMMENTAIRES DIFFÉRENTS !

- ▲ 36 ÉQUIPES COMPOSÉES DE JOUEURS CÉLÈBRES,
- ▲ 16 FORMATIONS,
- ▲ 8 STRATÉGIES, MODIFIABLES EN COURS DE JEU
- ▲ 20 JOUEURS,
- ▲ 9 NIVEAUX TECHNIQUES
- ▲ POSSIBILITÉ DE JOUER À 4 AVEC UN ADAPTATEUR,
- ▲ POSSIBILITÉ DE METTRE UN JOUEUR EN FORMATION D'ATTAQUE ON / OFF
- ▲ POSSIBILITÉ DE MARQUAGE INDIVIDUEL, DU JAMAIS VU SUR UN JEU 16 BITS
- ▲ DE NOUVELLES STRATÉGIES DE JEU : COMBINAISONS DE PASSES ET NOUVEAUX STYLES DE TACKLES
- ▲ DIFFÉRENTES RÉCUPÉRATIONS DE BALLE AVEC LE GARDIEN DE BUT EN MANUEL...





PLAYSTATION REVIEW

CYRAX

- 65%: se placer à l'autre bout de l'écran. Faire une bombe longue (maintenez PB appuyé, A, A, PH). Dès qu'elle explose, en relancer une autre et s'avancer légèrement pour faire un uppercut avant que l'adversaire retombe. Si le timing est correct, la deuxième bombe le renvoie en l'air vers vous et vous pouvez lui infliger un deuxième uppercut.
- 30%: MH, MH, PH, MH, PH, AR + PH.
- 19%: PH, PH, AR + PH.

SHEEVA

- 42%: MH, MH, MB, PH, PH, PB, AR + PH.
- 36%: MH, MH, MB, A + MH, Uppercut.
- 27%: PH, PH, PB, AR + PH.

La version Playstation de Mortal Kombat 3 est une petite merveille. Jamais auparavant on avait approché la qualité des jeux d'arcade d'aussi près. Autant la version Super Nintendo est une adaptation excellente du jeu d'arcade, autant la version Playstation en est une réplique fidèle. Il suffit de regarder Mortal Kombat 3 pour comprendre la différence de puissance entre les deux supports. De plus, la jouabilité a été relevée à son niveau optimal avec le paddle de la Playstation et ses nombreux boutons. Nous ne reparlerons pas des différents aspects du jeu, ils ont été traités en long, en large et en détail dans le test des versions SNIN et MD. Mieux vaut parler des Combos. Les Combos de MK 3 sont composés d'un enchaînement de boutons avec quelques mouvements au paddle et des coups spéciaux. Ils sont donc différents de ceux de Killer Instinct sur SNIN, qui sont essentiellement des enchaînements de coups spéciaux provoquant une pluie d'attaques. Dans Mortal Kombat 3, un Combo est comptabilisé par le nombre de touches et le pourcentage de dégâts causés. Cela peut aller jusqu'à huit à dix touches et des dégâts de 60% et plus. Il faut les réaliser très rapidement et, quand l'ennemi est projeté en l'air au cours d'un Combo, il ne faut pas le laisser retomber pour enchaîner.

LIU KANG

Note: pour améliorer ces Combos, il faut parvenir à les amorcer par un Bicycle Kick, voire deux. C'est très dur.

- 36%: MH, MH, BL, PB, PB, PH, PB.
- 28%: MH, PB, PB, PH, PB.
- 25%: PB, PB, PH, PB.



KUNG LAO

- 36%: Coup de pied sauté suivi directement d'un Dive Kick (B et PH en l'air) et d'un balayage.
- 34%: MH, MB, MH, MB, PB, PB, AR + PH.
- 19%: PB, PB, AR + PH.



SONYA

- 31%: PH, PH, MH, MH, MB, AR + MH.
- 19%: PH, PH, AR + PH.

SNIN, MD ET PLAYSTATION: MÊME COMBAT!

Toutes les informations données dans les deux tests sont valables pour les trois versions de Mortal Kombat 3. Pour les mouvements, nous avons utilisé des codes

particuliers (décrits dans le test des versions SNIN/MD). Il suffit de trouver la position respective de ces coups sur les paddles de chaque console. S'ils ne marchent toujours pas, essayez de faire les deux derniers mouvements en même temps (par exemple B + PH au lieu de B, PH). Pour les codes, reportez-vous à la rubrique "Tips" de Master Switch.

SHANG TSUNG

Shang Tsung réalise des Combos puissants avec ses trois boules de feu qui sortent du sol. Pour les réussir, il faut faire ce coup spécial (A, AR, AR, PB) complètement à l'opposé de l'adversaire pour qu'il soit soulevé par les trois boules de feu.

- 42%: trois boules de feu, Coup de pied sauté quand l'ennemi est en l'air et balayage avant qu'il retombe.
- 36%: trois boules de feu suivies d'un uppercut avant que l'adversaire retombe.



SINDEL

- 43%: PH, MH, MH, B + MH (avancer), MH, Coup de pied en l'air avant que l'ennemi retombe suivi d'une boule de feu en l'air (B, A, PB).
- 33%: PH, MH, MH, MB, PH.
- 25%: MH, MH, B + MH, suivi d'une boule de feu (A, A, MB).
- 19%: PH, PH, AR + PH.



CONSOLES + D'OR

STRIKER

- 50%: PH, MH, MH, MB, Coup de pied en l'air et projection au bâton (A, A, PH). Vous pouvez essayer plusieurs variantes après PH, MH, MH, MB pour changer.
- 19%: PB, PB, AR + PH.



SUB ZERO

- 40 %: Coup de pied sauté, Freeze (B, A, MB), Coup de pied sauté, Ice Clone (B, AR, MB), PB, Uppercut (à effectuer dans un coin et très rapidement).
- 26%: MH, MH, PB, PH, AR + PH.
- 19%: PH, PH, AR + PH.

SEKTOR

- 49%: Missile téléguidé (B, AR, MH), Coup de poing téléportation (A, A, PB), Coup de pied sauté et balayage.
- 37%: Coup de poing téléportation, Coup de pied sauté et balayage
- 26%: MH, MH, PH, PH, AR + PH.

NIGHTWOLF

- 39%: PH, MH, MH, MB, Axe Uppercut (B, A, MH), MH, Shoulder Slam (A, A, PB).
- 31%: MH, MH, MB, Axe uppercut, Coup de pied sauté.
- 19%: PH, PH, AR + PH.



KANO

- 37%: MH, MH, B + MB, B + MH (l'ennemi s'envole), Coup de pied sauté et lancer de couteau (B, AR, MH) avant qu'il retombe ou bien balayage.
- 26%: MH, MH, PH, PB, AR + PH.
- 23%: PH, PH, PB, AR + PH.
- 23%: MH, MH, A + MB, lancer de couteau.



KABAL

- 61 % (dans un coin de préférence): Coup de pied sauté, Tornado Dash (AR, A, PB), PB, PB, MH, MH, B + MH, Coup de pied sauté, boule de feu (AR, AR, MH).
- 27%: PB, PB, PH, AR + PH.
- 25%: MH, MH, B + MH, Roue dentée (AR, AR, AR, R).

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: MIDWAY
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUES: 5

PRESENTATION 80%

Les démos de chaque personnage sont très instructives.

GRAPHISMES 93%

Fantastique! Les sprites sont à peine plus petits que ceux de la version arcade. Quasiment identiques.

ANIMATION 92%

Rien à redire: elle est fluide, rapide, et les digitalisations sont impeccables.

MUSIQUE 89%

Entre deux hurlements, on peut apprécier les mélodies.

BRUITAGES 92%

"Friendship, friendship! Again?" C'est la seule version qui reprend la réplique exacte du commentateur sur la version arcade.

DURÉE DE VIE 92%

Mortal Kombat 3 est quasiment indémodable.

JOUABILITÉ 93%

Le paddle de la Playstation est idéal. La jouabilité est irréprochable.

INTERET 95%

Mortal Kombat 3 est la réplique quasi parfaite de la version arcade. Excellent!

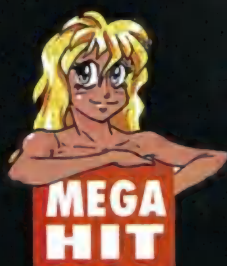
REVIEW



Mortal Kombat 3 est un pur produit de synthèse. Père spirituel des Fatalités et autres coups mortels, il réunit le meilleur des jeux de combat et contribue à la noble cause de la torgnole avec son lot de nouveautés. Le résultat est formidable, sur Megadrive comme sur Super Nintendo.

Autant vous prévenir tout de suite, vous ne lirez pas dans ce texte de jeux de mots du genre "KuKu la praline"! Pour cette troisième mouture de Mortal Kombat, Probe donne sa place à Sculptured Software. Avec cette passation de pouvoir, la jouabilité reprend le pas sur les graphismes et la bande sonore. Autant dire qu'on gagne au change, même si les digitalisations sont moins soignées. Les Fatalités sont fidèles au rendez-vous et le sang coule toujours à flots, qu'il soit rouge, noir ou vert. Les Friendships et les Babalités sont également présentes et il y a désormais des Animalités. Pas de mystère, comme son nom l'indique, l'Animalité est un coup mortel qui transforme votre combattant en animal assoiffé de sang. Oh pardon, on parle technique, on radote comme des profs et on en oublie les non initiés. Fatalité, Babalité, Friendship et Animalité sont des Finish ou, en bon français, "ruine-le qu'on en finisse". En pratique, ce sont des coups spéciaux qui s'effectuent lors du dernier round quand l'adversaire est quasiment mort. Une manière de l'achever avec panache, si vous voulez. Enfin... léger, le panache, car généralement ça pisse le sang! Bref, on en redemande. Côté muscles, quinze combattants sont en lice, dont un caché (Smoke). Par rapport à MK 2, quelques-uns ont disparu (Rayden, Johnny Cage), d'autres sont revenus (Sonya) et il y a sept petits nouveaux. Les habitués retrouveront d'anciens coups spéciaux, quoique la plupart d'entre eux soient totalement inédits. Restons dans le domaine de l'inédit avec le bouton Run, qui bouleverse l'ensemble des tactiques de jeu. Ce bouton, ô surprise, permet de courir vers l'adversaire. En théorie, ce n'est rien, mais en pratique cela permet de harceler l'adversaire et de le surprendre. Enfin, pour rester dans le coup (ou plutôt dans les coups), Mortal Kombat 3 s'adonne à la joie des Combos. Contrairement à Killer Instinct sur SNIN, chaque coup porté correspond à un coup réalisé au paddle. Ici, les Combos sont comptabilisés en % de dégâts et non en nombre de touches. Pour les amateurs de tips, un système de codes intégré donne accès à de nombreuses options délirantes. Si vous voulez en savoir plus, jetez-vous sur les tips!

Motaro est le premier boss du jeu: carrément hyper dur.



ABCOMBAT

Pour bien comprendre les manipulations indiquées pour les Fatalités, les Babalités, les Friendships et les Animalités, voici un petit lexique. N'oubliez pas de respecter les distances indiquées et enchaînez les mouvements très rapidement. La vitesse d'exécution et la distance sont primordiales. Tip: si la manip semble ne pas marcher, alors essayez de faire les deux derniers mouvements simultanément (par exemple: B et MH au lieu de B, MH).

B = Bas
A = Avant
AR = Arrière
H = Haut
BL = Block (blocage)
R = Run (courir)
MB = Main Bas (coup de poing en bas)
MH = Main Haut (coup de poing en haut)
PB = Pied Bas (coup de pied en bas)
PH = Pied Haut (coup de pied en haut)

STRIKER

- FATALITÉ 1 (de près)
B, A, B, A, BL.
- FATALITÉ 2 (de loin)
A, A, A, PB.
- ANIMALITÉ (distance de balayage)
R, R, R, BL.
- BABALITÉ
B, A, A, AR, MH.
- FRIENDSHIP
MB, R, R, MB.
- STAGE FATALITY
A, H, H, PH.



Striker symbolise la parano militariste des Américains. Vive les émeutes!

JAX

- FATALITÉ 1 (de près)
Maintenez la pression sur BL.
Faites H, B, A, H. Relâchez BL.
- FATALITÉ 2 (de loin)
R, BL, R, R, PB.
- ANIMALITÉ (de près)
Maintenez la pression sur MB.
Faites A, A, B, A.
- BABALITÉ
B, B, B, PB.
- FRIENDSHIP
PB, R, R, PB.
- STAGE FATALITY
B, A, B, MB.

Dans une de ses Fatalités, Jax grandit et écrase son ennemi telle une punaise.



REVIEW

AVIS

mortel!



MARC

MK 3 m'a converti à sa cause. Même si je suis toujours réfractaire à la défense par un système de boutons (ça m'en donne!), sa jouabilité impeccable et sa rapidité surprenante classent ce jeu de baston au top niveau. Le bouton Run apporte un plus indéniable et les personnages sont bien équilibrés. Même s'il n'est pas très beau sur MD, la jouabilité est excellente, et c'est l'essentiel. C'est à mon avis le meilleur jeu de baston sur cette machine, tout simplement. Sur SNIN, on atteint carrément l'extase et je le classe au niveau de Killer Instinct même si ce dernier demeure mon préféré (vous savez, à cause des boutons). A acheter les yeux fermés!



Smoke est un personnage caché du jeu.

SUB-ZERO

- FATALITÉ 1 (distance de balayage)
AR, AR, B, AR, R.
- FATALITÉ 2 (de près)
BL, BL, R, BL, R.
- ANIMALITÉ (de près)
A, H, H.
- BABALITÉ
B, AR, AR, PH.
- FRIENDSHIP
PB, R, R, H.
- STAGE FATALITY
AR, B, A, A, PH.

Sub-Zero peut projeter de la glace de trois manières différentes.



SHEEVA

- FATALITÉ 1 (de près)
A, B, B, A, MB.
- FATALITÉ 2 (de près)
Maintenez la pression sur PH.
Faites AR, A, A.
- ANIMALITÉ (de près)
R, BL, BL, BL, BL.
- BABALITÉ
B, B, B, AR, PH.
- FRIENDSHIP
A, A, B, A. Pause. MH.
- STAGE FATALITY
B, A, B, A, MB.



Sheeva n'a pas grand-chose de féminin, sauf quand elle écrase ses adversaires à pieds joints.

SONYA

- FATALITÉ 1
Maintenez la pression sur BL et R.
Faites H, H, AR, B.
- FATALITÉ 2
AR, A, B, B, R.
- ANIMALITÉ (de près)
Maintenez la pression sur MB.
Faites B, A, B, A.
- BABALITÉ
B, B, A, PB.
- FRIENDSHIP
AR, A, AR, B, R.
- STAGE FATALITY
A, A, B, MH.

Sonya est encore plus puissante que dans le premier MK.



NIGHTWOLF

- FATALITÉ 1 (de près)
H, H, AR, A, BL.
- FATALITÉ 2 (de loin)
AR, AR, B, MH.
- ANIMALITÉ (de près)
A, A, B, B.
- BABALITÉ
A, AR, A, AR, MB.
- FRIENDSHIP
R, R, R, B.
- STAGE FATALITY
R, R, BL.

Nightwolf possède des Combos dévastateurs. Il est redoutable à distance comme au corps à corps.





REVIEW



KANO

- FATALITÉ 1 (de près)
Maintenez la pression sur MB.
Faites A, B, B, A.
- FATALITÉ 2 (distance de balayage)
MB, BL, BL, PH.
- ANIMALITÉ (de près)
Maintenez la pression sur MH.
Faites BL, BL, BL.
- BABALITÉ
A, A, B, B, PB.
- FRIENDSHIP
PB, R, R, PH.
- STAGE FATALITY
H, H, AR, PB.

Kano nous revient avec des Combos très sympa.



AVIS

oui! mais attention danger!



SWITCH

La sortie en France du troisième Mortal Kombat est proche, et cette fois je ne laisserai pas passer l'événement sans émettre quelques réserves. Ça ne vous lasse pas, vous, ces suites de suites? Nous avons de nouvelles machines: il nous faut aussi de nouveaux jeux! Qu'on donne une suite à un jeu, c'est très bien mais qu'il y en ait jusqu'à six (SF), c'est trop. Prions pour qu'il n'y ait jamais de MK 9! Mortal Kombat 3 est très bon sur MD, excellent sur SNIN, les graphismes sont étonnants, les animations excellentes, paddle 5/5, etc. Des tips, des coups spéciaux, des nouveaux persos et des Fatalités comme s'il en pleuvait... Mais attention! ce troisième volet s'adresse essentiellement à ceux qui ont suivi la série depuis le premier épisode et qui ont entretenu leur niveau. Le jeu comporte encore plus d'ennemis, les Fatalités doivent être effectuées très rapidement, et même les enchaînements les plus courts ne sont pas aisés à opérer. Les novices seront un peu perdus, et, s'ils manquent de persévérance, ils se lasseront vite. Les autres aimeront ce troisième épisode après avoir aimé les deux premiers... et attendront le quatrième avec impatience!

LES POINGS SUR LES "I"

Voici en résumé les règles à respecter pour réaliser les différentes Fatalités. Pour les Friendships et les Babalités, il faut gagner sans utiliser sa garde. Pour les Animalités, il faut remporter le troisième round et, au lieu de faire une Fatalité, réaliser un Mercy. Pour réussir celui-ci, vous devrez maintenir la pression sur le bouton Run, faire quatre fois Bas et relâcher le bouton Run à la fin de la manipulation. L'adversaire a une seconde chance mais si vous l'éclatez de nouveau, il sera alors prêt pour une Animalité.



Quand le commentateur annonce "Finish him", gardez le bouton Run appuyé, faites Bas quatre fois et relâchez Run. Le signe "No Mercy" apparaît.



Il suffit de remettre une pâtée à l'adversaire et il est fin prêt pour une Animalité!

SINDEL

- FATALITÉ 1 (distance de balayage)
R, R, BL, R, BL.
- FATALITÉ 2 (de près)
R, BL, BL, R et BL.
- ANIMALITÉ (distance de balayage)
A, A, H, MH.
- BABALITÉ
R, R, R, H.
- FRIENDSHIP
Six fois R, puis Haut.
- STAGE FATALITY
B, B, B, MB.

Sindel possède des Fatalités basées sur son cri.



SEKTOR

- FATALITÉ 1 (distance de balayage)
MB, R, R, BL.
- FATALITÉ 2 (à plus d'un demi-écran de distance)
A, A, A, AR, BL.
- ANIMALITÉ (de près)
A, A, B, H.
- BABALITÉ
AR, B, B, B, PH.
- FRIENDSHIP
R, R, R, B.
- STAGE FATALITY
R, R, R, B.



Sektor se téléporte à volonté.

SHANG TSUNG

- FATALITÉ 1 (de près)
Gardez MB appuyé. Faites B, A, A, B et relâchez MB.
- FATALITÉ 2 (de près)
Gardez MB appuyé. Faites R, R, R, BL et relâchez MB.
- ANIMALITÉ (distance de balayage)
Gardez MH, faites R, R, R et relâchez MH.
- BABALITÉ
R, R, R et PB.
- FRIENDSHIP
PB, R, R, B.
- STAGE FATALITY
H, H, AR, MB.

Shang Tsung peut se transformer en n'importe quel personnage, excepté Smoke.



AU FOND DU TROU

Dans trois niveaux spéciaux (Shao Kahn Tower, The Pit et The Subway), tous les personnages sont capables d'effectuer une Fatalité spéciale, appelée Stage Fatality. Chacune de ces Stage Fatalités sera réalisée grâce à une manipulation particulière.



Sheeva vient d'effectuer une Stage Fatality dans le niveau du métro. Résultat: l'ennemi est projeté au fond et une rame de métro lui passe dessus.

REVIEW



LIU KANG

- FATALITÉ 1
A, A, B, B, PB.
- FATALITÉ 2
H, B, H, H, BL et R.
- ANIMALITÉ (distance de balayage)
B, B, H.
- BABALITÉ
B, B, B, PH.
- FRIENDSHIP
R, R, R, B et R.
- STAGE FATALITY
R, BL, BL, PB.



Liu Kang n'a pas tellement changé.

CYRAX

- FATALITÉ 1
B, B, H, B, MH.
- FATALITÉ 2 (de près)
B, B, A, H, R.
- ANIMALITÉ (de près)
H, H, B, B.
- BABALITÉ
A, A, AR, MH.
- FRIENDSHIP
R, R, R, H.
- STAGE FATALITY
R, BL, R.



Avec son filet, Cyrax est très gênant quand on néglige sa propre garde.

KUNG LAO

- FATALITÉ 1
R et BL, R et BL, B.
- FATALITÉ 2 (distance de balayage)
A, A, AR, B, MH.
- ANIMALITÉ (de près)
R, R, R, R, BL.
- BABALITÉ
B, A, A, MH.
- FRIENDSHIP
R, MB, R, PB.
- STAGE FATALITY
B, B, A, A, PB.



Kung Lao, comme d'habitude, utilise son chapeau à outrance.

KABAL

- FATALITÉ 1 (juste hors de la distance de balayage)
B, B, AR, A, BL.
- FATALITÉ 2 (de près)
R, BL, BL, BL, PH.
- ANIMALITÉ (de près)
Maintenez la pression sur MH. Faites A, A, B, A.
- BABALITÉ
R, R, PB.
- FRIENDSHIP
R, PB, R, R, H.
- STAGE FATALITY
BL, BL, PH.



Dans l'une de ses Fatalités, Kabal gonfle la tête de ses ennemis jusqu'à ce qu'elle éclate.



Shao kahn est LE big boss final de MK 3. Des conseils? 3615 GEMAL!

MIDWAY/ACCLAIM
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

PRESENTATION 80%

La démo est bien construite. L'histoire de chaque combattant y est détaillée.

GRAPHISMES 79%

Certains décors manquent totalement de profondeur.

ANIMATION 88%

Elle est suffisamment rapide. Scrolling parfois saccadé.

MUSIQUE 80%

On reste dans le ton des autres Mortal Kombat.

BRUITAGES 80%

Les voix digitalisées donnent aux combats beaucoup de punch.

DUREE DE VIE 90%

A deux joueurs, on ne s'en lasse pas.

JOUABILITE 92%

Même avec un paddle à trois boutons, c'est impeccable.

INTERET 92%

Malgré des graphismes moyens, MK 3 fait partie des meilleurs jeux de baston sur MD.



CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUES: OUI

DISPONIBILITÉ: OUI

MIDWAY/ACCLAIM
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

PRESENTATION 80%

L'historique est entrecoupé de nombreuses démos du jeu.

GRAPHISMES 89%

Magnifiques, même si les digitalisations sont d'un niveau un poil inférieur à celles de MK 2.

ANIMATION 92%

La rapidité du jeu est incroyable. Un travail excellent.

MUSIQUE 81%

Des thèmes stressants qui mettent le joueur sous pression.

BRUITAGES 86%

Les commentaires font toujours frissonner. Les voix sont bien digitalisées.

DUREE DE VIE 92%

L'ordinateur est un adversaire impitoyable, même en mode Facile.

JOUABILITE 92%

Complet sans être complexe, MK 3 demande néanmoins beaucoup d'entraînement.

INTERET 95%

Très, très impressionnant! Le bouton Run est vraiment novateur et les combats n'en sont que plus passionnants.



MORTAL KOMBAT

LE DESSIN ANIMÉ



La belle Sonya.

Après le jeu, le film, à quoi pouvait-on bien s'attendre? Eh bien, tout simplement, à un dessin animé! Celui-ci sera d'ailleurs bientôt diffusé à la télévision, découpé, comme de bien entendu et le saucisson sec, en moult tranches.



Les images de synthèse servent de décor.



Les trois héros de la série.



Un combat oppose les deux ninjas...



... mais c'est Scorpion qui va en faire les frais, après une attaque de Liu Ken.



L'invincible Goro possède quatre bras.



Rayden, le dieu du tonnerre.

L'histoire reprend sur de nombreux points le film: Johnny Cage, Sonya et Liu Ken se retrouvent pour participer au Mortal Kombat! Rayden, le dieu du tonnerre, leur a expliqué qu'ils représentent le dernier espoir de la Terre. Le prince Goro a déjà remporté neuf fois le tournoi, et s'il venait à le gagner de nouveau, un portail s'ouvrirait entre notre monde et celui d'outre-tombe... dont les forces engendreraient le chaos et la désolation! Pour gagner, nos élus devront se battre contre des ennemis au pouvoirs surnaturels!

Il faut bien l'admettre, le scénario n'a rien de fantastique, mais il fallait s'y attendre. Les dessins animés tirés de jeux vidéo sont rarement des réussites (sauf "Y's", "Fatal Fury", "Street Fighter"... et quelques autres). Mais ce qu'il faut savoir, c'est que "Mortal Kombat" le dessin animé est américain. Or quand on voit le sort qui a été réservé aux "X-Men", on peut avoir peur. En effet, les deux dernières productions américaines de qualité ne datant pas de l'âge de pierre sont les "Simpsons" et "Batman". C'est maigre!

Il y a de la synthèse, j'en suis fort aise

"Mortal Kombat" est assez déroutant au premier abord, car il mêle des images de synthèse aux dessins proprement dits! Les passages "traditionnels" sont sans surprise et de facture classique. Quant au design des personnages, il est carrément mauvais, dans le genre comics de seconde zone. L'animation a été travaillée juste ce qu'il fallait, ce qui, pour une série télévisée, est tout à fait normal. Donc jusqu'ici, on reste dans le domaine du dessin animé américain de médiocre qualité.

Et puis, il y a les images de synthèse. Ah! les images de synthèse... C'est simple, on en voit partout, particulièrement pour les effets spéciaux, très réussis. Mais le plus impressionnant, ce sont les quelques passages entièrement réalisés en images de synthèse, notamment le combat entre Shang Tsung et Goro! On se croirait devant la démo de Tekken. On peut le dire: sans les images de synthèse et la popularité du jeu, ce dessin animé serait passé inaperçu! Le résultat global n'est donc pas mauvais, d'autant que, pour un fan du jeu, il est toujours intéressant de voir ce genre d'adaptation: c'est toujours avec plaisir que l'on retrouve sur grand écran des personnages que l'on a fait évoluer au paddle!

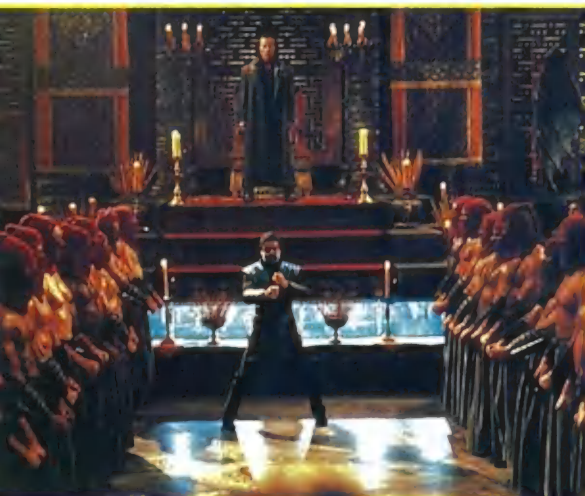
MORTAL KOMBAT

LE FILM

Le film "Mortal Kombat" est à l'image de l'univers vidéo-ludique: juvénile. Beaucoup d'effets spéciaux, de somptueux paysages, des acteurs musclés à la mèche rebelle, tout est fait pour captiver un public jeune et impatient de découvrir sur grand écran de leurs héros de pixels.



Shang Tsung, sorcier adepte du body-building.



Sub-Zero s'apprête à faire une démonstration de son pouvoir devant Shang Tsung.

Le scénario du film se base sur le jeu Mortal Kombat premier du nom. Au service du démon Shao Kahn, le sorcier Shang Tsung organise un tournoi entre les meilleurs guerriers du monde. Loin de l'esprit d'un Pierre de Coubertin, il compte remporter une victoire écrasante et ouvrir ainsi le portail dimensionnel qui lui permettra d'envahir la Terre (cauchemar devenu réalité dans MK 3, d'ailleurs). S'ensuit un affrontement manichéen entre les bons, dirigés par Rayden – le dieu du Tonnerre –, et les vilains que sont Shang Tsung et son gang de voyous. Dans le rôle de Rayden, ô surprise, on retrouve notre Christophe Lambert national et sa voix rauque (une petite trachéotomie en vue, Christophe?). Sa présence dans le film peut intriguer, d'autant qu'il ne donne pas une seule mandale en deux heures! Mystère et coups de boule de gomme! Peut-être fallait-il un acteur célèbre pour donner plus de cachet (de star) au film? Quoi qu'il en soit, à part quelques effets spéciaux électrisants, les fans de Rayden en sont pour leurs frais. Kano n'est pas logé à meilleure enseigne, condamné à périr dès son premier combat, en moins de trois minutes, la nuque brisée par la prise en ciseaux de la frêle Sonya. Johnny Cage s'en tire beaucoup mieux, opposé en un combat épique à Scorpion (dont le coup spécial est dément) puis auteur d'une ruse digne des meilleurs épisodes de Bib-Bip et le Coyote, dont Goro fait les frais. Une fin bien décevante pour cette créature arrogante et stupide mais qui en jette un max.

Film aseptisé pour jeu gore

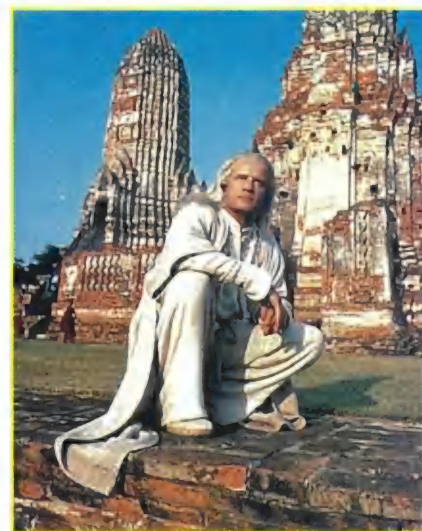
Censure oblige, tout l'aspect sanglant du jeu a été délibérément gommé au profit du grand spectacle et des effets spéciaux. Sub Zero est particulièrement impressionnant avec ses sortilèges de glace. Il y a quelques Fatalités, même celles-ci sont dénaturées: Scorpion retire son masque pour cracher des flammes mais Johnny Cage esquive et réalise un Friendship. Shang Tsung termine empalé sur sa propre Fatalité et Sub-Zero est transformé en glaçon. La plupart des coups spéciaux ont été ignorés et ce n'est qu'à la fin qu'un Liu Kang déchaîné sort un semblant de boule de feu. Mais toutes ces critiques sont celles d'un testeur, "Mortal Kombat", super-production hollywoodienne, plaira sûrement à un vaste public. Si l'adaptation de l'univers sanglant du jeu fait un peu défaut, l'action est au rendez-vous. On passe un bon moment malgré quelques faiblesses du scénario.



Rayden et son équipe: Liu Kang, Kitana, Sonya et Johnny Cage.



Goro et ses troupes, prêts à entamer l'invasion de la Terre.



Une partie du film a été tournée en Thaïlande.

Bataille rangée de la "Dream Team".

REVIEW

Sortez les mouchoirs! Séquence nostalgie avec la suite de Golden Axe, grand jeu d'arcade parmi les grands!

Prenez un bon vieux jeu d'arcade made in Sega, adaptez-le sur Saturn, et vous obtenez Golden Axe! Ici, point de 3D, c'est à un jeu de baston à "l'ancienne" que vous aurez affaire! Vous pouvez choisir votre combattant parmi une dizaine de personnages, dont les trois héros de la première série! Chacun possède plusieurs coups spéciaux qui lui sont spécifiques. Comme dans Samurai Shodown, les combats se déroulent à l'arme blanche. En mode Story, vous aurez à vous défaire des neuf autres combattants ainsi que d'un boss caché qui n'est autre que la hache d'or elle-même! Rien de bien nouveau sous le soleil, me direz-vous. Pour pimenter un peu l'action, les petits lutins qui dans l'ancienne versions vous procuraient des potions magiques reprennent du service. Si vous les frappez, ils laisseront tomber de leur grand sac (ce sont des cousins du père Noël) de la vie ou des potions! Celles-ci servent à remplir un indicateur qui, lorsqu'il atteint son maximum, vous permet de réaliser des Furies, absolument magnifiques, et pour lesquelles les effets spéciaux ont été mis à l'honneur. En revanche, vous n'aurez que peu de temps pour réaliser la manipulation au pad, car la jauge baisse très vite! Les décors peuvent prendre part à l'action: il est par exemple possible de briser un pan de miroir dans lequel les combattants se reflètent! De même, lorsque les protagonistes s'éloignent l'un de l'autre, la console fait un zoom arrière, ce qui n'est pas sans rappeler Samurai Shodown!



This is the end!

AVIS

oui, mais...

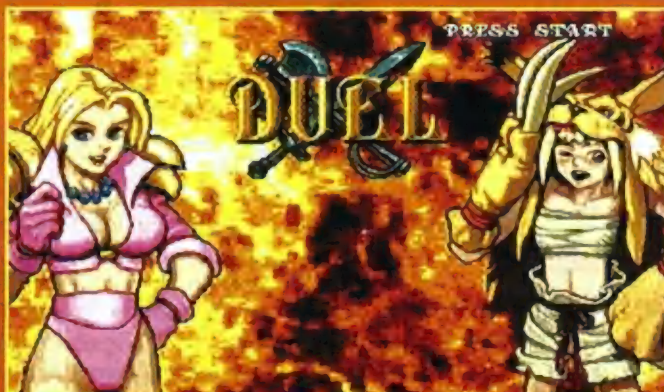


PANDA

Pour la suite d'un aussi bon jeu que Golden Axe, je m'attendais à une arrivée fracassante sur Saturn, voire au jeu de l'année. Il n'en est rien! Certes, les graphismes et l'animation sont de bonne qualité, et quelques bonnes idées ont été exploitées. Mais le tout a un peu trop une odeur de Samurai Shodown, et pas qu'une petite. Golden Axe rentre donc dans la catégorie des bons jeux de baston, pour l'instant le meilleur sur Saturn.

Mais si on le compare au hit de la Neo Geo, il est d'un niveau inférieur, ce qui est à mon avis inacceptable! Golden Axe ne méritait pas de s'appeler Golden Axe!

Un joli écran de présentation vous présente les deux combattants qui vont s'affronter.



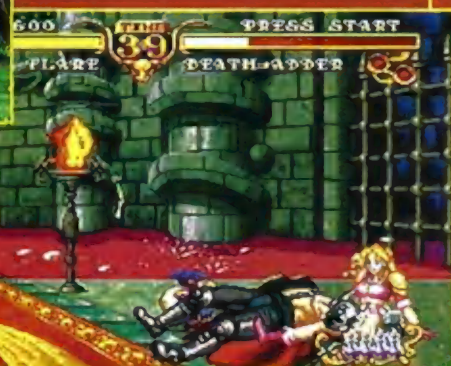
COURAGE, FUYEZ!

La console, quand vous jouez contre elle, se permet de vous choper sans vergogne dès qu'elle le peut! Conclusion: gardez vos distances!

Ne trouvez-vous pas qu'il existe un petit air de famille avec Cham-Cham?



Une superbe prise de catch, qui place la jeune combattante dans une position peu enviable.



J'en connais quelques-uns qui aimeraient bien être à sa place! Moi, par exemple...



L'animation des personnages est bien décomposée.

EN AXE ne EL

LES FURIES

Dans ce jeu, les Furies sont particulièrement impressionnantes. Des vagues d'énergie emplissent l'écran et délestent d'une bonne partie de sa vie votre adversaire.



Un petit tourbillon d'eau!
Largement de quoi boire la tasse...

Simple, mais efficace!
Je brûle de l'essayer sur Marc!



Le dernier boss vous repousse
chaque fois que vous lui sautez
dessus avec cette attaque.

Si vous lui en laissez l'occasion,
il a tôt fait de vous exprimer
sa tendresse en vous serrant
dans ses bras!

AVIS

oui!



MARC

Golden Axe the Duel est fidèle à l'esprit de la série. Ce CD fera vibrer l'âme sensible des nostalgiques en manque de baston. Le système des petits gnomes qui transportent des fioles magiques et de la nourriture est amusant. Les personnages sont bien équilibrés – sauf le gros troll, vraiment trop ballot: on dirait le frère du Panda. Tiens, au fait, j'ai mis une roustie au Panda. Ça n'arrive pas tous les jours, alors je le crie sur tous les toits. Un détail technique, pour finir: attention, avec un adaptateur sur une Saturn française, la version japonaise que nous avons testée était trop lente. Vérifiez donc avant d'acheter.

nique, pour finir: attention, avec un adaptateur sur une Saturn française, la version japonaise que nous avons testée était trop lente. Vérifiez donc avant d'acheter.



SATURN REVIEW



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 80%

On s'attendait à beaucoup mieux sur Saturn!

GRAPHISMES 90%

Corrects sans plus, surtout quand on sait que c'est sur Saturn.

ANIMATION 92%

On peut régler la rapidité. Au niveau maximal, le jeu est très speed. Les mouvements sont très bien décomposés.

MUSIQUE 88%

Rien de bien transcendant. On attend une meilleure exploitation du support CD.

BRUITAGES 90%

De bonnes digitalisations vocales, et dans l'ensemble une bonne ambiance.

DURÉE DE VIE 85%

On finit le jeu facilement, mais c'est à deux que les parties prennent de l'ampleur.

JOUABILITÉ 90%

Les manipulations sont classiques et les coups s'enchaînent bien.

INTERET 89%

Pour la suite d'un aussi grand titre, on était en droit d'attendre un jeu excellent... Or, il est bien réalisé, mais n'est pas d'une grande originalité!

GARFIELD

Caught in the Act

La télévision a fait les frais d'une dispute entre chien et chat. Garfield tente de réparer son instrument de prédilection... Las, après ses maladroites manipulations, la TV n'est plus la même, dans un pur esprit de vengeance, elle chope le chat et l'entraîne dans son antre cathodique. Le voyage commence...

Dans ces circuits électriques aux multiples courts-circuits, Garfield accède à une époque différente dès lors qu'il touche une télécommande. Son premier périple l'emmène dans le niveau d'un Dracula canin (à chaque fois, il s'agit du chien familial, bête honnie entre toutes, qui se transforme en boss du lieu) où rôdent fantômes, squelettes et chauves-souris. Après avoir vaincu le satané boss, Garfield ira faire un tour chez des pirates, à l'ère préhistorique, en Egypte... Cinq niveaux en tout divisés en petits sous-niveaux et s'achevant à chaque fois par un boss. Entre chaque voyage cathodique, deux tableaux-bonus sont l'occasion de changer un peu de style de jeu. Les graphismes sont fidèles à l'esprit "Garfield", avec des armes à son image, comme des arêtes de poisson. Souvent, le chat montre sa ruse en déclenchant de simples mécanismes pour avancer. Un jeu agréable mais extrêmement classique, à réserver aux débutants et jeunes joueurs.

AVIS oui, mais...



Il est fou ce matou, toujours à s'embarquer dans des galères incroyables! Les graphismes sont fidèles à l'esprit du dessin animé, avec des options

comme des arêtes de poisson, des boîtes de conserve ou des têtes de mort pour tirer. Côté positif, les tableaux-bonus sont également marrants à jouer. Mais les niveaux sont extrêmement courts et les boss faciles à battre même si on peut rester bloqué plusieurs heures devant le premier boss avant de trouver la solution particulièrement simple, ce qui est d'autant plus énervant! Mais de façon générale, tout est très facile, et la durée de vie s'en ressent énormément. Pour tout dire, les mots de passe n'ont aucune utilité, et ça tombe bien car ils ont beau être affichés au tableau d'options, on n'en voit jamais la couleur...



Du noir et blanc pour un niveau très sympa style "Catsablanca"!

UN CHIEN DE SA CHIENNE!

Vous n'aurez pas de gros problème pour dégommer les boss du jeu... une fois que vous aurez compris certains trucs de base. A chaque fois, il faudra vous servir d'un élément du décor pour y parvenir.



On peut passer des heures à tirer sur ce Dracula canin sans résultat. En fait il suffit d'ouvrir les rideaux quand le vampire entre dans une tombe.

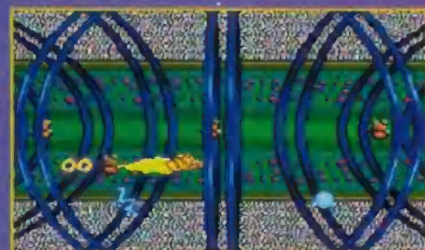


Poussez la pierre sur la planche et sautez quand le clébard est au-dessus de Garfield.



Une balade sur un radeau et dans la jungle pour Garfield, l'apprenti-pirate.

Autre tableau-bonus à la "Sonic": Garfield doit s'emparer de nounours.



Le plus beau niveau en Egypte, avec de nombreux mécanismes à enclencher.



SEGA/SEGA
PRIX: D

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 80%

Quelques cases de BD bien dans l'esprit de Garfield. Démon des cinq niveaux.

GRAPHISMES 82%

Du Garfield comme on l'aime, même si les décors se renouvellent peu...

ANIMATION 78%

Le terrible chat est plutôt lent et ses mouvements sont un peu saccadés.

MUSIQUE 79%

Des thèmes dans l'esprit du dessin animé.

BRUITAGES 79%

Peu de bruitages mais des sons correctement rendus.

DUREE DE VIE 75%

Un jeu très facile à réserver aux plus jeunes.

JOUABILITE 75%

Un temps de réaction pénible entre chaque action.

INTERET 75%

Un petit jeu de plates-formes très classique, un héros sympathique mais des niveaux courts pour un ensemble trop facile. A réserver aux plus jeunes.

GOAL STORM

AVIS

oui, mais...



MARC

Goal Storm est un jeu de foot sympa que je recommande aux amateurs. Pourtant, les pros risquent d'être déçus par le manque d'options et les tactiques de jeu assez limitées. En plus, on ne peut pas contrôler le goal manuellement et l'ordinateur se laisse parfois facilement bernier. Par contre, ce jeu de foot très axé arcade est un bon choix pour passer un bon moment entre potes. Il est bien sans être parfait, avec au moins l'avantage d'être le premier sur Playstation. Mieux vaut quand même attendre de disposer d'un choix plus vaste. La version européenne est mieux présentée que son homologue japonaise.



Les animations lors des buts sont très vivantes.



Pour les penaltys, on peut tirer dans quatre directions.



Quand l'action s'intensifie entre deux joueurs, la caméra opère un gros plan.



Le mode Replay n'est disponible qu'après les buts.



La vue large n'est pas spectaculaire mais reste bien pratique.



Une flèche apparaît pour diriger les centres.

Premier d'une longue série de jeux de football, Goal Storm est l'adaptation européenne de Winning Eleven. Konami donne le coup d'envoi: la guerre du ballon rond a débuté sur Playstation. Testé dans le n° 46, Winning Eleven avait obtenu une bonne note (88%), mais on regrettait alors l'absence d'équipes connues. Avec la version européenne du jeu, rebaptisée Goal Storm, le mal est réparé. Pas moins de vingt-six équipes internationales sont venues remplacer les joueurs japonais très sympas mais totalement inconnus. Dès les premières minutes, on peut constater que Goal Storm privilégie l'action à la simulation. Celle-ci se limite au minimum convenable: sept formations prédéfinies et quatre stratégies de jeu. On peut remplacer les joueurs mais ils n'ont pas de statistiques apparentes et la fatigue n'est pas prise en compte. A propos des joueurs, les têtes affreuses ont disparu du bas de l'écran. Les commentaires sont désormais en anglais (amis anglophones, bonjour!) et il y a trois angles de vue possibles. Sur le terrain, les footballeurs se déchaînent: têtes, bicyclettes, amortis de la poitrine, passes longues ou courtes, tirs, centres et tacles. Les footballeurs bougent de manière réaliste, sont un peu plus lents avec la balle et se retournent en tenant compte de l'inertie. Un radar optionnel

indique la position de chaque footballeur sur le terrain. De toute façon, l'ordinateur passe automatiquement la balle au joueur le plus proche. Quand il n'y a personne, alors l'attaquant pousse la balle devant lui.

Il n'a plus la balle "collée" au pied mais cela permet d'aller plus vite et d'éviter les tacles.



KONAMI/LUDIMEDIA

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOT

PRESENTATION 80%

Belle séquence cinématique en intro. Les menus sont agréables.

GRAPHISMES 83%

Les joueurs sont en 3D. On aurait aimé les voir en gros plan pour les Replays.

ANIMATION 85%

La Motion Capture est bien rendue. Quelques ralentissements à signaler.

MUSIQUE 88%

Pendant les matchs, c'est bien bourrin. Durant les menus, c'est très cool.

BRUITAGES 86%

Les commentaires en anglais sont convaincants et arrivent à propos.

DUREE DE VIE 84%

En mode 2 joueurs, Goal Storm est bien sympa. Seul, il devient vite ennuyant.

JOUABILITE 83%

La prise en main est rapide. Les centres ne sont pas évidents.

INTERET 88%

Goal Storm tient plus du jeu d'arcade que de la simulation de football. On s'amuse mieux à deux.

PLAYSTATION REVIEW

Tout le monde connaît California Games? ESPN est un peu dans le même registre, mais il apporte tout de même pas mal d'innovations. De plus, le jeu à deux est possible. Skate, roller, VTT, et luge de rue, bref, c'est l'éclate totale pour une bande de jeunes... tu vois?

Le "sponsoring-de-trucs-de-jeunes" est un phénomène très en vogue en ce moment aux États-Unis. Certains rebelles en herbe séchent allégrement l'école pour s'adonner toute la journée à leurs sports favoris (skate, VTT, etc.). Au bout d'une longue période d'entraînement, ils finissent par atteindre un très bon niveau (accompagné d'un taux d'absentéisme record au lycée). Ces sportifs de la rue attirant les regards et attisant la curiosité des badauds, certaines marques se mettent à les sponsoriser, leur permettant ainsi de mener une vie frivole en échange d'un peu de publicité. Dans Extreme Games, vous visiterez cinq sites: trois aux États-Unis, un en Amérique du Sud et un en Italie. Une fois dans la peau d'un de ces sportifs de l'extrême, c'est sur une musique de folie que vous devrez faire la démonstration de vos talents au paddle! Dans chacun de ses sites, un parcours spécial a été aménagé, il est généralement pentu, parsemé de tremplins, de pneus, de bottes de foin, d'obstacles naturels et d'animaux (poules, lapin, etc.), sans oublier les portes jaunes, bleues et vertes. Les portes jaunes rapportent des points de compétition, les bleues déclenchent certains mécanismes et les vertes rapportent cinq dollars par passage. Bref, les parcours sont chargés. Il y a seize participants en tout, quatre dans chaque catégorie (roller-skate, VTT, luge de rue, skate-board). La victoire permet de gagner des sous et d'acquiescer ainsi des véhicules plus performants. Mais attention: il ne faut pas hésiter à cogner sans état d'âme sur ses adversaires pour conserver sa position. La durée de vie est tout simplement incroyable: mode 2 joueurs, seize participants différents, plusieurs modèles de luges, de rollers, de skates et de VTT, et un mode d'entraînement dans lequel on peut choisir l'équipement des concurrents dirigés par la console... Prévoyez de réduire votre temps de sommeil. Bref, Extreme games, unique en son genre sur Playstation, est très complet.

ESPN Extreme Games



ITALY

Ce pays européen est, comme chacun sait, connu pour sa "pasta", ses "carine ragazze" (jolies filles) et ses patrons de télé mégalo. Ce que l'on sait moins, c'est qu'on y pratique le skateboard et le Vititi à un haut niveau. Le parcours s'achève dans les rues de Pise, tortueuses et encombrées. Quelques tracteurs vous barreront la route dans l'arrière-pays (il est d'ailleurs possible de passer en-dessous en luge de rue). Bref, une balade typique et pittoresque.



Pour passer les portes jaunes qui rapportent des points de technique, prenez le tremplin bien droit, sinon c'est la chute.



"Mesdames et messieurs, vous pouvez voir la tour de Pise et Franck, à droite, qui s'apprête à taper le saut du siècle."



Allez savoir pourquoi les cyclistes, contrairement aux adeptes de la luge de rue, passent au-dessus des tracteurs.



Il est possible de jouer à deux. Ici, je me prends un sévère coup de latte par Xavier en vélo, le saloplaud!

AVIS



SWITCH

Je ne saurais dire pourquoi, mais foncer à toute vitesse sur un parcours en 3D mappée en contrôlant les mouvements à la quasi-perfection (le skate est le plus agréable à jouer), j'adore ça. Les graphismes sont excellents et les animations très réalistes. La maniabilité est bonne, les commandes sont intelligemment pensées, et le jeu est très complet. Il existe en outre des passages secrets. A force de jouer, on finit par entrer dans la peau du personnage, on ressent alors une incontrôlable euphorie à la vue du vol plané des concurrents et un vif ressentiment quand la roue tourne. Certains moments de la course sont chargés d'une rare intensité dramatique. C'est le cas par exemple lorsque l'on doit subir les attaques conjointes de deux concurrents ou sauter par-dessus un tramway dans un grave état de faiblesse physique. En général, cela se termine par une chute et une misérable quatorzième place. De plus, le mode 2 joueurs offre un écran impeccablement splitté et promet des parties trépidantes!

oui!

SAN FRANCISCO

Traverser San Francisco n'est pas une mince affaire: il est difficile de prendre de la vitesse (la ville est peu pentue) et certains virages sont parfois légèrement inclinés. Pour votre traversée de la ville, la circulation a quand même été interrompue. C'est à mon avis en vélo qu'il est le plus facile de progresser, puisque vous ne chutez pas sur les tonneaux qui fourmillent littéralement dans le mode de difficulté le plus élevé (Extreme). Pour information, ce parcours est celui qui rapporte le plus, puisqu'il regorge de portes vertes.



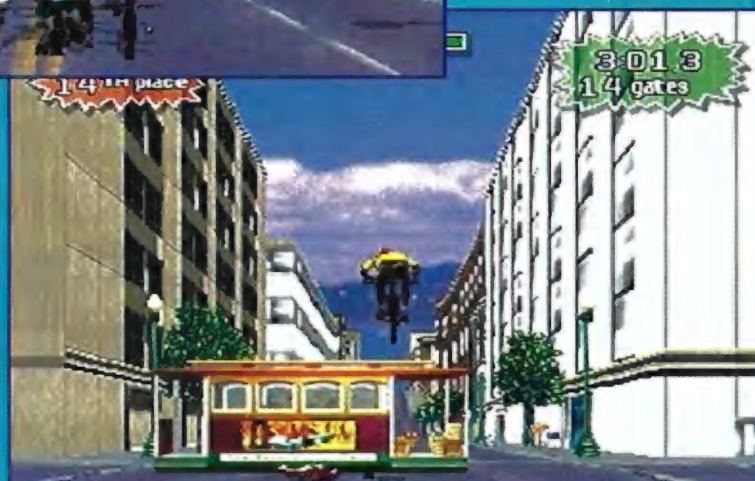
En vélo, il est très facile de passer sur les tonneaux.



L'arrivée de la course est sur le Golden Bridge, la dernière ligne droite.



Les portes vertes rapportent cinq dollars, alors évidemment, ça se bouscule au portillon.



C'est à San Francisco et dans l'Utah que vous devez faire un gigantesque bond pour passer au-dessus de ce "cheval de fer".

UTAH

De maigres touffes de végétation, des lapins et des montagnes, c'est à peu près tout ce que vous verrez de l'Utah: vous irez trop vite pour apercevoir le reste. De longues lignes droites et des courbes peu prononcées, c'est à mon avis le parcours idéal pour le skate. Dans les canyons, il faut prendre systématiquement à droite, et faire très attention aux chutes de pierres. Enfin, bien que la commentatrice intervenant avant la course le préconise, évitez les raccourcis, bien trop casse-gueule.



C'est à droite qu'il faut passer: à gauche, de grandes barres rouges qui montent et descendent sans interruption ne vous feront aucun cadeau.



Ça cogne sec à la sortie du canyon où les chutes de pierres sont fréquentes. Notez que le skate permet de frapper avec les pieds et les poings.



Il faut passer au bon moment si toutefois vous n'avez pas réussi à passer la porte bleue auparavant.

PLAYSTATION REVIEW

LAKE TAHOE

Voilà un parcours idéal pour ceux et celles qui aiment la descente et l'air frais de la montagne. A deux reprises, sur les bords du lac, des obstacles naturels (en plus de ceux posés par le sponsor pour pimenter la course) obstrueront le passage. Le décor est tout simplement féérique: on perçoit les reflets de la montagne dans le lac.



Un arbre et, plus loin, un éboulement sont situés juste à la sortie d'un virage dans lequel on atteint une bonne vitesse.



Admirez cette synchronisation de Mike et Jeff, nos deux concurrents en skate.



Les portes bleues déclenchent des mécanismes qui peuvent vous aider ou vous nuire. Les concurrents placés sur les côtés se prendront les panneaux en pleine face.



C'est en regardant cette photo que je me suis aperçu que c'est vraiment l'enfer en mode Extreme mais aussi que le lac Tahoe est situé dans le Nevada.

SOUTH AMERICA

Faire du sport au milieu de vestiges incas et passer sur des ponts suspendus entre deux jungles (dont l'une est couverte par la végétation), vous avouerez que c'est le rêve, non ? Dans ce parcours qui est à mon goût l'un des plus beaux, les seules portes vertes se trouvent dans un passage secret à l'intérieur d'une grotte, il ne faut donc pas rater la porte bleue qui en ouvre l'accès.

AVIS oui, ça roule!



Une fois le mécanisme de la porte enclenchée, il sera plus facile d'entrer en luge, puisqu'elle ne s'ouvre qu'à moitié.



Le blanc et le rouge que vous voyez à l'écran, c'est le reste d'une poule à laquelle j'ai mis un grand coup de luge. Pardon, Brigitte Bardot!



PANDA

ne vous laisseront guère le temps de vous ennuyer! Par ailleurs, la maniabilité est impeccable... quel que soit le moyen de transport choisi. La possibilité de jouer à deux est un plus, et malgré l'écran splitté en deux, la lisibilité est irréprochable. C'est un jeu très fun, et on peut même cogner sur ses adversaires.

La réalisation technique de ce jeu est hallucinante. Quant aux graphismes, surtout dans les quatre premières courses, ils sont vraiment superbes. Très variés, les circuits



ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

COURSE DE VTT, ROLLERS, ETC.
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: IMPORTANTE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

85%

La notice est très claire et la démo, sur une musique punk, détonnante.

GRAPHISMES

90%

Les décors sont magnifiques et truffés de détails!

ANIMATION

82%

Le jeu n'est pas rapide mais ne souffre d'aucun ralentissement. Les animations sont réalistes.

MUSIQUE

80%

Un morceau de néo-punk, genre Offspring, qui colle très bien au jeu. Mais un seul et même morceau pour les cinq courses!

BRUITAGES

90%

les roues crissent, le train siffle et les joueurs s'essouffent. Bruitages variés et hyper réalistes.

DURÉE DE VIE

94%

"Comment il est dur, le euj! Plus tu joues, moins tu vois la fin. En plus tu peux faire une partie avec ton pain-co. Le kiff!"

JOUABILITÉ

93%

Il faut peu de temps pour s'y habituer, elle évolue en fonction de la qualité de l'équipement.

INTERET

92%

Unique sur Playstation, ESPN a une grande durée de vie, surtout en mode 2 joueurs.



wipeout™

RAPIDE. TROP RAPIDE



Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.

wipeout, l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.

wipeout, la course explosive sur PlayStation



SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 54 55

PS, "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "wipeout" and "wipeout" are trademarks of Psygnosis Ltd.

MEGADRIVE REVIEW

Vectorman serait du genre à passer inaperçu dans cette période faste qu'est l'approche de Noël. Et pourtant...

Ce brave robot sixième génération, constitué de boules, a plus d'un tour dans son sac. Non content de pouvoir tirer des boules d'énergie dans toutes les directions et de se mouvoir dans les airs grâce à un double saut, il peut trouver sur son chemin des cubes de "morph" qui lui permettront de se transformer en différents ustensiles: toupie pour exploser les sols branlants, voiture pour détruire les murs, ou hélico pour voler. Sa panoplie est relativement complète. Tous ces cubes pourront être récupérés dans l'objet le plus représentatif de notre société moderne: le téléviseur. Il contient généralement des pastilles régénérantes, des bonus en tous genres, des vies supplémentaires ou des armes plus puissantes mais d'une durée d'utilisation limitée. Incontournable. A part ces quelques considérations d'ordre pratique, Vectorman va évoluer dans un univers plutôt sombre où la machine est reine, et où l'exploration minutieuse des niveaux vous permettra de découvrir bien des passages secrets. Une vingtaine de jours vous seront impartis pour finir votre tâche, détruire LA bête immonde qui ronge votre douce Terre. Et qui dit vingtaine de jours, dit vingtaine de niveaux, peu variés mais riches en explosions...



VECTORMAN



Certains décors sont sympas, mais ils se comptent sur les doigts d'une main. C'est dans ses animations que Vectorman est visuellement impressionnant.

Vous voilà transformé en bolide. Trouvez un mur, explosez-le, et délectez-vous des bonus qui se trouvent dans la salle. Il y en a pour tous les goûts...



Le sol sous vos pieds vient de s'écrouler. C'est l'effet magique de la transformation en toupie: derrière murs et sols que vous aurez brisés, vous trouverez des zones de bonus.

AVIS

oui, mais...



SPY

Un personnage que l'on croirait tout droit sorti de Ball Z et qui se prend pour Megaman, voilà quelques attraits des plus alléchants. Les premières minutes de jeu dévoilent d'ailleurs un goût prononcé des programmeurs pour les animations léchées: franchement, le travail réalisé est exceptionnel. Mais (car il y a toujours un mais) même si les animations sont impressionnantes et l'action très soutenue, l'inconsistance des niveaux et leur manque de variété risquent de décevoir pas mal de joueurs. Les niveaux s'enchaînent et se ressemblent tous, et, malgré des passages secrets nombreux, on se sent inutile en dirigeant ce Vectorman. L'effet de surprise passé, on se contente de shooter sur tout ce qui bouge sans rien découvrir de neuf. Les amateurs de jeux bien bourrin laisseront de côté ces considérations puisque ça blaste dans tous les sens, et que le jeu est difficile. Personnellement, je ne suis qu'à moitié convaincu.

COMME C'EST ÉTRANGE...

Oui... étrange! Dans les niveaux de transition, votre personnage va vivre des situations un peu délicates. Il est généralement vu de haut, chevauche différentes montures, ou doit se sortir de mauvais pas. Ces niveaux cassent totalement le rythme imposé par les phases de plates-formes, et on a l'impression qu'il s'agit de jeux dans le jeu. Étrange...



Au cœur de l'ordinateur, vous devrez détruire la partie centrale de ce rectangle. Vous allez vite vous rendre compte que ce n'est pas si simple.



Lors de ce niveau, détruisez les missiles qui arrivent sur les côtés tout en évitant les mains de ce golem plutôt tenace.



Si vous vous vous la coulez douce, vous allez droit à la mort. Montez le plus haut possible en tentant de détruire les blocs de pierre.



La destruction des satellites disséminés sur le chemin vous ouvrira les portes de ces zones-bonus. Seul le pad directionnel est ici utilisé.

REVIEW



Vectorman peut tirer dans toutes les directions. Et il ne s'en prive pas, le bougre!

BO-BOSS?

Des bosses? Vous allez en récolter, et sachez que vous ne disposez d'aucun Continue. A chaque fois (comme d'habitude!), ces boss vous demanderont de faire appel à des techniques particulières pour les battre, et ils sont plus ou moins résistants. Vous en rencontrerez un tous les trois niveaux environ et vous allez souvent en souffrir. Mais ça, c'est votre problème.....



Détruire cet hélico n'est pas compliqué si l'on comprend qu'il faut tirer dans le cockpit et éviter les bombes.

AVIS

oui!



ELVIRA

Cela fait plaisir de voir ce que la Megadrive a dans le ventre en termes d'animation. Vectorman se transforme, se déplace sans accroc. Ses animations sont d'une fluidité

remarquable. Par ailleurs, et quoique en pense le Spy, les scènes entre chaque niveau changent un peu de la routine imposée par les phases de plates-formes. Et ce n'est pas un mal. Maintenant, attention! ne vous attendez à un jeu tout en finesse et plein de subtilité. La seule finalité est ici de tirer sur tout ce qui bouge, sans comprendre pourquoi. Peut-être que la recherche des passages secrets pourra faire dire à certains qu'il y a un peu de réflexion mais, franchement, à quoi bon: vous êtes ici pour blaster, et basta! Et vous allez en baver parce que le jeu n'est pas aussi court qu'il en a l'air.



Une fois que vous aurez détruit cet oiseau, il se transformera en ours polaire. Ce genre de transformation est monnaie courante pour les boss. En d'autres termes, quand y en a plus, y en a encore...



L'animation de ce regroupement de nains est sidérante.



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES/SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: -

PRESENTATION

83%

Assez psychédélique. Les options ont toutefois l'avantage de vous expliquer les fonctions de tous les objets.

GRAPHISMES

77%

Un peu vides... et souvent fouillis. Les sprites sont de bonne taille.

ANIMATION

92%

Rotations, distorsions, mouvements fluides et variés. Du bon boulot pour cette console...

MUSIQUE

85%

De l'électronique à la techno, "space" dans tous les cas...

BRUITAGES

82%

Ça explose dans tous les sens, et ça tient beaucoup des canons de Navarone. C'est dire...

DUREE DE VIE

89%

Un bon joueur finira le jeu en trois jours mais y reviendra pour trouver les passages dérobés.

JOUABILITE

87%

Le personnage est très maniable, même s'il aurait pu être plus rapide.

INTERET

85%

Si l'action est à la hauteur, et les anim' surprenantes, le jeu en lui-même manque un peu de variété, et s'avère inconsistant à la longue.



Le choix des véhicules se fait à la manière de Ridge Racer. Dommage qu'il faille changer d'écran pour en apprécier les caractéristiques...

TWISTED METAL

C'EST DANS LES VILLES CHAUDES QU'ON FAIT LES PIRES CARNAGES!

Toute l'action se déroule à Los Angeles. Cette ville tentaculaire est divisée en six zones de combat, que vous devrez nettoyer d'un nombre toujours croissant d'ennemis avec seulement trois vies. À ce propos, il faut savoir que quand vous perdez une vie pour en réutiliser une autre, vous retrouverez vos adversaires dans l'état dans lequel vous les aviez laissés. Les décors rappellent certains endroits clés de la ville: les entrepôts, le parc, la banlieue... En règle générale, on ne peut pas dire que Los Angeles respire la sérénité.



Voici l'endroit où vous ferez vos premiers pas. Vous pouvez détruire les éléments du décor qui cachent souvent des bonus.



Les courses poursuites sont inévitables. N'oubliez pas que vous tiendrez plus souvent le rôle du gibier que celui du chasseur...



Non loin des quais de la ville, vous allez pouvoir vous adonner à la joie du blast à la roquette. Ça pète à tout va...



Un moment difficile à passer, croyez-moi. Vous aurez ici une demi-douzaine d'adversaires à combattre, et ils sont virulents, les bougres.



Même amochés, les autres bolides vous rentreront dedans. Vous n'êtes pas loin de l'autoroute: quand l'état de votre véhicule vous le permettra, à vous les pointes de vitesse!



Le dernier niveau du jeu risque de poser un problème aux voitures trop rapides. Vous êtes sur les toits et la moindre fausse manipulation peut s'avérer fatigante.

Los Angeles. Noël 2004. Dans les rues de la ville est organisée, comme chaque année, une compétition acharnée où la seule finalité consiste à réduire à néant tout ce qui traîne près de ses roues. Autant vous prévenir tout de suite... c'est le carnage à tous les étages!

Treize véhicules se disputent le prix mis en jeu par Calypso, l'organisateur du tournoi. Et quand on sait que le gagnant peut – virtuellement – gagner ce qu'il veut, on imagine que la compétition sera méchamment acharnée. De plus, chaque bolide possède un armement plutôt conséquent, qui regroupe, en plus de la mitrailleuse classique (...), diverses petites gadgets comme le lance-roquettes, les mines à fragmentation et une attaque spéciale propre au véhicule choisi. Ce sont ces armes, et elles seules, qui vous permettront de nettoyer de leurs occupants les six zones de combat disséminées dans toute la ville (voir encadré "C'est dans les villes chaudes..."). Car c'est là votre mission. Dans chaque zone de



Dans chaque zone de combat sont disséminés des régénérateurs (indiqués par une croix sur le radar). Apprenez à les repérer rapidement, vous en aurez vraiment besoin.



Vous pouvez apercevoir un bonus sur le trottoir à votre droite. Ne le ratez pas!



On ne peut pas toujours gagner...

combat se dissimule un, trois, six ou huit adversaires. Vous ne disposez que de trois vies pour les éliminer définitivement de la carte (vous possédez un petit radar...). Ça blaste, explose, hurle dans tous les sens. La course poursuite est incontournable, et le chaos inévitable...



Cet écran vous permettra de voir quels seront vos adversaires lors de la prochaine course.

ED

DES POINTS DE VUE BIEN VUS!

Comme dans toute course qui se respecte, vous pourrez changer vos angles de vue. Trois sont disponibles mais mieux vaut vous habituer à l'un d'eux car les changements ne sont pas évidents avec la configuration initiale (Start + pad vers le haut). Vous pourrez aussi, en appuyant vers la droite ou la gauche (+ bouton Start), faire apparaître ou disparaître le rétroviseur et le radar.



Vue de loin: le bolide se dirige sans problème et la profondeur de champ est meilleure.



La vue intermédiaire est la plus fréquemment utilisée: c'est celle offerte au départ. Rien à redire.



Certainement la vue la plus sensationnelle, mais aussi la plus difficile à maîtriser.

AVIS

oui, mais...



SPY

Je suis convaincu que ce genre de carnage routier va amuser bon nombre d'entre vous... mais pour combien de temps? Certes, l'animation est parfaite, l'action vraiment à la hauteur et le fun est au rendez-vous. Mais les six zones de combat se parcourent plutôt rapidement (comptez une quinzaine d'heures et une bonne dose d'énervement), et le jeu à deux sur un écran splitté ne propose que des combats dans une arène, ce qui, après quelques heures, vous lassera certainement. Mais ne crachons pas dans la soupe puisqu'elle est plutôt bonne... Je pense que Twisted Metal est un jeu rentable si vous l'achetez d'occasion. Au prix fort, vous êtes en droit d'y regarder à deux fois...

AVIS

oui, mais...



SWITCH

La première réflexion qui s'impose à la vue de Twisted Metal est la suivante: "En voilà une course de bagnoles bien sympa!" Erreur, ce n'en est pas une, c'est un combat de voitures. Les graphismes sont beaux, très proches de ceux de Loaded (effets de lumière, etc.), l'animation ne souffre d'aucun défaut, même avec des bolides énormes, les armes et les bolides disponibles sont nombreux et la musique bien choisie. Le problème, c'est qu'il n'est ni bien difficile ni très long de venir à bout du jeu. Par ailleurs, en mode 2 joueurs, un seul terrain est disponible, l'arène (peut-être d'autres grâce à un éventuel tip?). Reste que savoir tirer parti de toutes les voitures et de leurs capacités prendra du temps et c'est tant mieux!



En mode 2 joueurs, vous ne pourrez combattre que dans l'arène. L'écran est splitté et gêne la profondeur de votre champ de vision, mais le fun est bel et bien là.

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: SCE OF AMERICA
DISTRIBUTEUR: SCE
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

CARNAGE SUR ROUES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

65%

Rien de surprenant ou d'innovant. On a vu cent fois mieux et elle ne donne pas envie de jouer.

GRAPHISMES

85%

Six décors différents, quelques pâtés de pixels par-ci par-là et une atmosphère très urbaine.

ANIMATION

94%

Sa qualité sur Playstation est toujours au top. Scrolling fluide, rapide et sans ralentissement.

MUSIQUE

80%

Des morceaux de hard endiablés qui rythment bien toutes les confrontations.

BRUITAGES

84%

Même si leur palette n'est pas très étendue, ils apportent un plus indéniable à l'ambiance.

DURÉE DE VIE

86%

En mode 2 joueurs, la lassitude s'emparera de vous après une trentaine de parties.

JOUABILITÉ

84%

Les bolides se conduisent aisément mais l'interface des boutons d'action n'est pas idéale et demandera de la pratique.

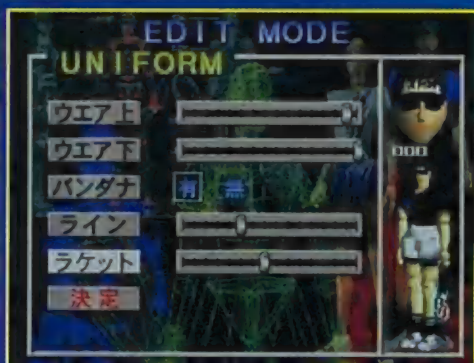
INTERET

87%

Un véritable carnage routier qui vous amusera forcément, mais auquel il manque cinq niveaux supplémentaires pour être excellent.

PLAYSTATION REVIEW

V TENNIS



C'est depuis cet écran de sélection que vous pouvez créer un nouveau joueur et, bien entendu, le sauvegarder!



Quelques petites séquences animées viennent égayer les parties.



Les joueurs n'hésitent pas à plonger si besoin.



Une des neuf vues proposées... peu pratique!

Les jeux de sport sont très importants pour la réputation d'une console puisqu'ils sont assez révélateurs des capacités d'une machine. Et, nouvelle génération de consoles oblige, il faut bien ajouter quelque chose... Oui, mais quoi? V. Tennis vous propose de jouer avec des personnages connus ou encore d'en créer un. On paramètre la couleur de ses habits, de ses cheveux, sa coiffure et, bien sûr, ses qualités techniques (service, volée...). On peut donc lancer un nouveau venu sur un des six tournois proposés. Notons que, en plus des terrains habituels (gazon, terre battue, surface rapide), un nouveau terrain à la surface synthétique (moquette) a été ajouté. La représentation graphique est en 3D. Neuf vues différentes sont proposées et on peut même en paramétrer une en modifiant l'angle de caméra. Quatre des huit boutons servent à réceptionner les balles. On peut même, grande première, donner de l'effet au service! Un mode Tournoi est disponible, dans lequel vous affrontez les meilleurs joueurs. Le jeu à deux est possible, l'un contre l'autre ou partenaires de double. Enfin, la musique est correcte - ce qui est relativement rare dans les jeux de sport.



Un angle de vue personnalisé par mes soins.



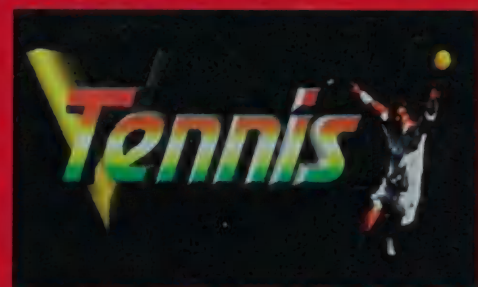
Le gazon est la surface la plus rapide.

AVIS oui, mais la 3D... bof!



PANDA

La 3D, cela peut apporter un plus à certains jeux, mais je commence à avoir l'impression qu'on en abuse de plus en plus volontiers, histoire de faire bonne figure. Et, dans le cas qui nous occupe, elle arrive un peu comme un cheveu sur la soupe! En effet, la maniabilité est bonne, l'animation tout à fait correcte et la décomposition des mouvements réaliste, mais la 3D pose quelques problèmes: lorsque l'on dirige le joueur situé en haut de l'écran, la perspective fortement écrasée ne permet pas de se rendre compte de la longueur des balles. Pour conclure, V. Tennis n'est ni un top ni une daube. Les amateurs ne seront pas déçus, et les autres s'en passeront très bien.



TONKIN HOUSE/IMPORT

PRIX: F

1-2 JOUEURS/TENNIS

PRESENTATION 88%

Une bonne introduction, et des menus clairs et bien conçus.

GRAPHISMES 80%

Pas très beaux mais, pour un jeu de tennis en 3D, ils restent assez corrects.

ANIMATION 85%

Rapide et sans bavure, fluide et bien décomposée...

MUSIQUE 90%

Une très bonne ambiance musicale, qui plus est très variée: cela va de la techno au rock.

BRUITAGES 92%

Ils sont très réalistes, jusqu'aux cris de la foule qu'on entend à Roland-Garros lors des doubles fautes.

DUREE DE VIE 85%

L'ordinateur est plutôt du genre coriace et, à deux, de longues heures de jeu sont au programme.

JOUABILITE 89%

Pas toujours évidente lorsque l'on est en haut de l'écran. Mais, sinon, ça roule.

INTERET 83%

Tennis rime mal avec 3D. Si le jeu est bon, je lui préfère néanmoins Final Match Tennis sur NEC, bien plus fun.

MICRO MACHINES 96: TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO

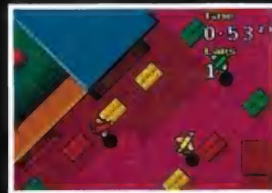


Construction Kit
Construisez vos propres circuits et véhicules.



La légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.



Codemasters

MEGA DRIVE

J-CART
FOUR PLAYER POWER

© The Codemasters Software Company Ltd. (Codemasters) 1995. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the mark pursuant to a licence. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive system. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.

Infogrames, une nouvelle fois, nous invite à incarner un héros de bande dessinée dans un jeu de plates-formes teinté d'aventure et de réflexion. Tintin est la nouvelle vedette de la Super Nintendo pour un voyage au cœur du Tibet.

Fidèle à l'album "Tintin au Tibet", votre aventure dans les montagnes tibétaines va consister à retrouver Tchang, grand ami de Tintin, qui a disparu dans cette région à la suite d'un accident d'avion. Tintin, accompagné de Milou et, à l'occasion, du capitaine Haddock et de Tournesol, part à sa recherche, persuadé que Tchang a survécu à la catastrophe aérienne. A chaque niveau, le jeune reporter doit relever un défi différent. Sauver Tchang de la noyade dans un fleuve en crue au cours d'une séquence de flash-back, questionner les paysans d'un marché coloré, apporter de l'herbe fraîche aux yacks afin qu'ils dégagent la route, gravir la montagne à l'aide d'un piolet, encordé au capitaine Haddock, ou encore reproduire la musique jouée par les bonzes dans une lamasserie sont autant de missions qu'il vous faudra remplir... Une quinzaine de niveaux souvent labyrinthesques et dotés d'une bonne difficulté et d'un timing très serré constituent le jeu. Pour progresser, Tintin court, saute, marche à quatre pattes, ramasse des objets, nage, fait du rappel... actions toujours pacifiques. Ses amis lui donnent régulièrement des conseils et l'aident dans ses recherches. Plates-formes, aventure et réflexion s'entremêlent efficacement pour notre grand plaisir.



Tintin au Tibet

AVIS

oui!



ELVIRA

Décidément, Infogrames attache toujours autant d'importance à la durée de vie de ses jeux ! Une fois de plus, vous démarrez avec trois vies de base et aucun Continue... Et comme les mots de passe ne sont donnés que tous les cinq niveaux, autant vous dire qu'il faut s'accrocher pour les obtenir ! Heureusement, outre la difficulté, le plaisir est aussi au rendez-vous grâce à des challenges variés et une animation sympathique, même si

Tintin peut parfois sembler un peu lent et lourd à diriger. Mais la réalisation est réussie - Tintin apparaît au premier plan dans certaines séquences -, et certains niveaux sont vraiment géniaux, comme celui de la falaise à gravir encordé avec Haddock. Suspense garanti pour cette aventure fidèle à l'album. Bon courage au Yeti...



La lamasserie est l'occasion de petits jeux de mémoire musicaux et graphiques.

STORYBOARD

Ce jeu n'est pas un simple jeu de plates-formes dans lequel Tintin saute pour éviter des obstacles tout le long des niveaux... Il se déchaîne à la nage, à la course et, surtout, dans le maniement de différents objets. Réflexes et jugeote sont de mise.



Flash-back: Tintin sauve Tchang de la noyade.



Tournesol apprend le crash aérien à la télévision.



Nourrissez les yacks dans la montagne.



"Toi toujours passer à gauche!"



L'épave. Apprentissage du maniement du piolet.

SUPER NINTENDO REVIEW



Les vies supplémentaires rechargent également la vie en cours.



Dans certains niveaux, Tintin peut évoluer sur deux plans différents.



ÉDITEUR: INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PRÉCIS
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: MOTS DE PASSE

AVIS

oui!

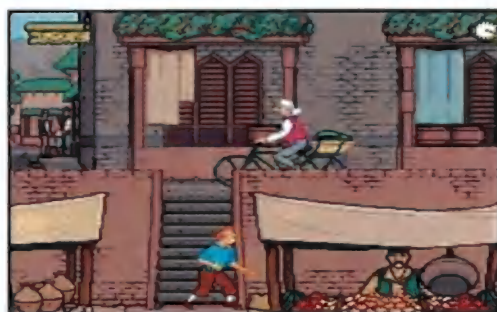


SPY

Quel casse-tête a dû représenter la réalisation de cette première adaptation de Tintin en jeu vidéo! Rendez-vous compte: à la demande de l'éditeur, Tintin ne devait en aucun cas porter un coup à ses assaillants. Eh oui, notre reporter est pacifiste, et il doit le rester... Imaginez alors le boulot des programmeurs: il leur a fallu se creuser la cervelle pour trouver des pièges qui confèrent un rythme soutenu à l'action et collent, bien évidemment, à la BD. Pas simple, n'est-il pas? Enfin, Infogrames s'en sort comme à l'accoutumée de très belle manière, et le jeu est du meilleur cru. Outre des graphismes fort détaillés et des animations nombreuses, le jeu bénéficie d'une diversité appréciable: passage dans la rivière à la recherche de Milou, course effrénée sur les versants de l'Himalaya, escalade en compagnie du capitaine Haddock... Un éventail de situations très large que le passionné de Tintin ou l'amateur d'aventures découvrira avec grand plaisir.



Tintin rêve: Tchang est vivant!



Au marché de Katmandou en quête d'un guide.



Milou indique l'entrée d'une grotte.



Encordé à Haddock, l'escalade est rude.

PRESENTATION **84%**

Ecran-titre de l'album de BD et multiples démos très utiles.

GRAPHISMES **89%**

Variés et soignés, ils sont le point fort du jeu.

ANIMATION **90%**

Des actions à gogo pour un Tintin aux mouvements fluides. De rares ralentissements.

MUSIQUE **83%**

De nombreux thèmes, différents pour chaque niveau.

BRUITAGES **79%**

Bien rendus mais peu nombreux.

DUREE DE VIE **91%**

Comme toujours, Infogrames a conçu un jeu difficile, même en mode Easy, pour une durée de vie optimale.

JOUABILITE **90%**

Extrême précision de rigueur pour réussir. Parfois, ça en devient presque irritant...

INTERET **90%**

Un long jeu d'action/plates-formes aux challenges variés retraçant l'aventure de Tintin au Tibet.

PLAYSTATION REVIEW

Avant de commencer à jouer à *Loaded*, mettez vos bons sentiments au vestiaire. Ici, tout n'est que carnage, bain de sang et exposition de tripes et autres abats humains. Dépassée, la violence de *Doom*! Ames sensibles s'abstenir.

Le principe de *Loaded* est aussi efficace que primaire: placé dans la peau d'un guerrier, vous devez sortir vivant de quinze labyrinthes infestés d'ennemis. Pour cela, utilisez votre arme, dont la puissance augmente au cours du jeu, ou bien des bombes que vous récupérez dans les labyrinthes. Il va sans dire que plus votre arme est boostée, plus les ennemis tomberont facilement sous son feu. A la différence de la plupart des jeux du même genre, les ennemis restent au sol une fois tués. Soit ils reposent dans une mare de sang, soit ils se présentent sous la forme d'un petit tas de cendres. Tout dépend du type d'arme que vous avez utilisé. La vue du jeu s'opère en perspective arrière, en hauteur, et l'angle est toujours centré sur le personnage que vous dirigez. Il est possible de faire un zoom avant ou arrière sur l'écran de jeu mais, avec un peu de pratique, vous remarquerez rapidement que la vue proposée initialement est de loin la meilleure et la plus jouable. Avec quinze immenses niveaux, *Loaded* est un excellent shoot'em up.



En utilisant votre super-bombe, vous éliminez tous les ennemis alentour. Une solution radicale.

Loaded



Ces gadgets vous seront indispensables. De haut en bas: boosteur d'arme, munitions supplémentaires et pharmacie.



Le dernier niveau du jeu se déroule dans une sorte de hangar où traînent souris géantes et autres monstres issus de manipulations génétiques. Attention danger!



AVIS

oui! mais ...



PSY

Gremlin a toujours sorti des produits à fort potentiel, et comme de bien entendu, *Loaded* n'échappe pas à la règle. Reprenant le principe de *Gauntlet* et de *Smash TV* - personnage vu de haut, tir multidirectionnel, blastage organisé... -, *Loaded* s'en démarque toutefois par une excellente jouabilité et une ambiance gore à souhait. Même si je ne raffole pas du genre "kill-kill-destroy-moi-tout", j'ai passé de très bons moments, surtout en mode 2 joueurs. Reste à savoir si la seule et unique chanson qui faisait office de musique de fond restera orpheline sur la version définitive. "Be what you wanna be" ça va deux minutes, mais on en a vite plein les oreilles... Espoir!



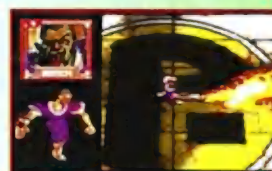
Cap'n Hands, mi-homme mi-squelette, est lent, mais est armé de deux pistolets et d'une super-bombe.



Mamma, la tétine au bec, se déplace lentement mais son armure et son laser sont puissants.



Vox est très rapide, mais son armure est hélas très moyenne. Son arme est dangereuse boostée.



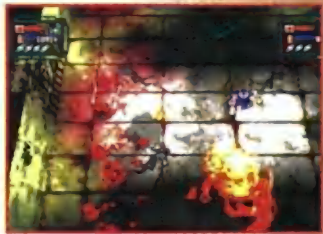
Butch est rapide, et dispose d'une armure moyenne et d'un lance-flammes.

MERCENAIRES À VIF (ou BOB, LE RETOUR...)

Loaded vous propose d'incarner au choix un personnage parmi six. Dans la version que nous avons testée, seuls quatre étaient susceptibles d'être choisis (Fwank et Bounca ne sont pas présentés). Chacun d'entre eux dispose de ses propres caractéristiques: type d'arme utilisé, vitesse de déplacement, type d'armure et genre de super-bombe disponibles. Choisissez bien votre personnage avant de commencer à jouer, surtout si vous jouez seul!

DE GOI? ENCORE DU ZANG?

Que ceux qui sont effrayés à l'idée de voir un peu de sang sur leur écran passent leur chemin. Ici, tout est simple. Je vise l'ennemi, je mets le doigt sur la détente, j'appuie et je constate le résultat: l'ennemi, allongé au sol, repose dans une mare de sang et sur un matelas de tripes et de boyaux. Beuark!



Quand on joue à deux sur le même écran, le jeu devient plus simple, mais aussi plus rapidement sanglant. Gnark, gnark, gnark!



Que voulez-vous, le gars m'a mal parlé! Je lui ai envoyé une rafale dans le ventre et il s'est excusé. Normal, quoi!

C'est l'histoire d'un gars qui ne connaissait pas la politesse et qui m'a demandé du feu...



Certains niveaux vous entraîneront dans un monde souterrain. Cette sorte de grotte regorge de scorpions géants mais aussi de robots cracheurs de flammes.



Bonjour monsieur...



... c'est pour un dépôt de liquide.



Ces grosses souris ne vous feront aucun dégât si votre armure est puissante. Dans le cas contraire, faites-les griller!

AVIS

loa doud !



NICO

Avec Loaded, la Playstation se dote d'un très bon jeu. Sa réalisation est excellente, les graphismes sont bien exécutés et l'animation s'avère impeccable. Certes, quelques ralentissements se font sentir quand l'écran devient le théâtre d'un véritable carnage, mais cela ne gâte en rien le plaisir de jouer. Les personnages que l'on peut incarner sont au nombre de six et disposent chacun de leurs propres caractéristiques: vitesse de déplacement, armure, type d'arme... Par ailleurs, on peut jouer à deux simultanément et, comme chacun le sait, à deux, c'est toujours mieux. Quinze niveaux vous attendent, bourrés de passages secrets et de monstres en tout genre. Que demander de plus?



ÉDITEUR: GREMLIN
DISTRIBUTEUR: FUNSOFT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT'EM UP DOOMESQUE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: 5 + SAUVEGARDE

PRESENTATION 80%

Une intro un peu courte, mais en images de synthèse. Une "Outro" (humour) sanglante!

GRAPHISMES 94%

Les effets visuels des tirs, tout comme les éclairages, sont très réalistes.

ANIMATION 90%

Tout est hyper fluide. Quelques ralentissements se font sentir quand il y a trop d'explosions.

MUSIQUE 89%

Il n'y a qu'une seule mélodie, mais quelle mélodie! On dirait du Red Hot Chili Peppers.

BRUITAGES 89%

La claquement de vos pétaires est bien rendu, tout comme le bruit d'un ennemi qui explose!

DURÉE DE VIE 92%

Quinze niveaux truffés de passages secrets. Les mondes sont vastes et rapidement complexes.

JOUABILITÉ 95%

On ne s'embrouille pas les doigts dans de lourdes manipulations. Une jouabilité exemplaire.

INTERET 93%

Loaded est un excellent défouloir pour les âmes belliqueuses. A défaut de prendre un fusil, prenez donc une manette!

REVIEW

NBA Live '96 est le deuxième épisode de la nouvelle série d'E.A. en matière de simulation de basket, NBA Live. Année après année, nous aurons droit à la suite de la suite et, année après année, la simulation approchera de la perfection...

Elle l'approche, mais ne l'atteint pas encore. La principale nouveauté de ce dernier cru tient à l'établissement de stratégies défensives ou offensives et à la multitude d'actions qui découlent de ces options (voir encadré "La stratégie..."). De plus, la possibilité vous est à présent offerte de permuter certains joueurs en dehors des matches ou de les interchanger une fois sur le terrain. Ces joueurs correspondent très logiquement à ceux des 29 équipes de la saison 94/95 et les statistiques – qui déterminent ici leurs capacités – sont authentiques. A vous maintenant de choisir dans quel mode vous souhaitez évoluer. En Exhibition? Un seul match sera possible mais vous pourrez incarner les deux équipes de "All Star" ou l'une des quatre équipes customisées. Les Seasons ou les Playoffs? Plongez-vous alors dans chacune de ces options, il vous sera possible de sauvegarder votre évolution. Sachez que le souci du détail a encore une fois été poussé très loin. Vous pourrez, par exemple, retrouver des quizz pendant les quart-temps, reconnaître les smashes fétiches des personnages phares, ou encore activer une option permettant à votre coach de vous prodiguer ses conseils sur le terrain. Les amateurs ne seront pas déçus.

A la longue, les joueurs fatiguent, et font des fautes. Il faut donc penser à les changer.



Vous pouvez courir plus vite en pressant sur R. Pour les smashes, il suffit de partir du bon endroit sur le terrain.

AVIS

oui!



SPY

Américains seront aux anges... (tant mieux pour eux!). Pour les puristes qui ont le choix, sachez que la version MD est un peu meilleure.

On prend les mêmes et on recommence! E.A. nous fait le coup chaque année, et, les ans passant, on ne sait pas trop quoi en dire de plus. C'est vrai qu'elle est drôlement bien, cette simulation. L'ambiance sur le terrain est mieux rendue que sur la version précédente. Les améliorations au niveau des stratégies apportent un plus indéniable – encore faut-il comprendre tout ce qu'elles impliquent. Les équipes ont été réactualisées – mais cela n'intéressera que le fêru du ballon orange. Bref, une foule de nouveautés que certains estimeront fondamentales, certes, mais dont les autres chercheront en vain l'intérêt. On s'adresse ici au passionné, à l'accro des stats ou au fan de la simulation pure et dure. La profondeur de jeu a, depuis la version 95, beaucoup gagné en précision, mais au détriment du fun. L'amateur adorera (c'est une certitude). Le joueur lambda restera de marbre (j'en suis convaincu). Et les

NBA 96 LIVE



Boom Shakalaka!



Au début de chaque rencontre, vous aurez droit à la parade de tous les joueurs.



Le tir au panier se fait de la plus simple des manières. Vous sautez et vous tirez au plus haut de votre saut.

LA STRATÉGIE, UN JEU D'ENFANT...

Chaque joueur va, pour la première fois dans une simulation de basket, avoir accès à une option Stratégie. Celle-ci se décompose en deux grandes catégories: l'offensive et la défensive. Si le joueur a choisi l'offensive, deux options importantes s'affichent lorsqu'il s'agit de mener une attaque: le jeu offensif ou la stratégie offensive. Une différence dans les termes qui a son importance puisque vous aurez deux manières différentes de les activer. Sur SNIN vous presserez Select + A, Y, X, ou B pour activer une des options du jeu offensif, ou L + A, Y, X ou B pour activer une stratégie offensive. Maintenant, sachez qu'il faut se souvenir des actions préselectionnées en attaque, mais également en défense.



Graphiquement, la version Megadrive diffère très peu de la version Super Nintendo.



vous pouvez jouer jusqu'à quatre sur la version MD (à cinq sur SNIN), mais l'action devient un peu confuse.

AVIS

oui!



MARC

Intégrer des tactiques dans un jeu de basket, quelle excellente idée! Enfin, on peut construire réellement son jeu. En mode 1 joueur, pour l'instant, c'était assez limité dans le domaine. Sinon, cette version 96 comporte de bonnes améliorations. J'ai une petite préférence pour la version Megadrive même si les actions sont un peu fouillées. A mon avis, NBA Live 96 fait partie des meilleures simulations de basket sur SNIN et MD. Tous les fans de George Eddy prendront leur pied.



Select + X: votre équipe se positionne...



... pour tirer à trois points.

LES OPTIONS PRENNENT DU TERRAIN

En plus des trois modes de jeu (Exhibition, Playoffs et Saisons), NBA Live '96 vous propose de choisir votre style de jeu entre l'Arcade (aucune faute), le Custom (activez ou désactivez les fautes que vous voulez) ou la Simulation (toutes les fautes sont activées et les joueurs se fatiguent). Une fois que vous avez choisi votre mode et votre style de jeu, vous pourrez échanger, créer ou vendre des joueurs. Cette option est intéressante, mais reste destinée à un public averti. Préférez, dans les débuts, une mise en place automatique. Mais n'oubliez pas cette option, elle relancera l'intérêt au bon moment...



Que de choses intéressantes, n'est-ce pas?

REVIEW

MD

ELECTRONIC ARTS

PRIX: E

1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASKET

PRESENTATION

71%

Aucun effort particulier. La présentation des options est la même que dans la version précédente.

GRAPHISMES

85%

Les actions sont parfois un peu confuses, mais les sprites sont détaillés et de bonne taille.

ANIMATION

84%

Les actions se déroulent à vive allure, mais quelques ralentissements freinent parfois l'élan des sportifs.

MUSIQUE

69%

Toujours du même accabit. Sans intérêt.

BRUITAGES

86%

Les exclamations de la foule, le bruit du ballon sur le parquet, etc. Mais aucun commentaire.

DUREE DE VIE

90%

Cette version vous tiendra en haleine le temps que sorte la nouvelle mouture...

JOUABILITE

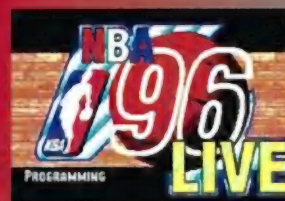
91%

Complète et bien pensée. L'adaptation est rapide et la manette à boutons rentabilisée.

INTERET

92%

Une suite aux options particulièrement complètes qui fera longue date dans l'histoire du basket sur console.



CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: SAUVEGARDE

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN

ELECTRONIC ARTS

PRIX: F

1-5 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASKET

PRESENTATION

68%

Sans grande envergure... et le passage entre les options est beaucoup plus long que sur MD.

GRAPHISMES

82%

Aucune véritable amélioration visuelle depuis le premier épisode.

ANIMATION

84%

Egale à celle de la MD, l'animation est très rapide.

MUSIQUE

70%

Parfaitement plate. Sa présence est aussi discrète que sur MD.

BRUITAGES

84%

Pas de voix digitalisées, ce qui est assez surprenant sur Super Nintendo.

DUREE DE VIE

90%

Bien maîtriser les nombreuses subtilités du jeu n'est pas évident, jusqu'au prochain épisode.

JOUABILITE

91%

Le nombre d'actions possibles avec le pad est étonnante. On s'y perd au début.

INTERET

91%

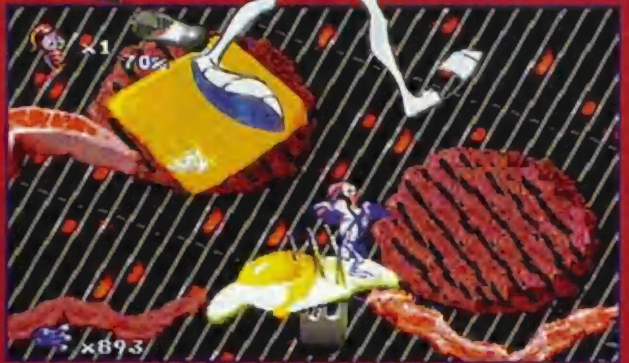
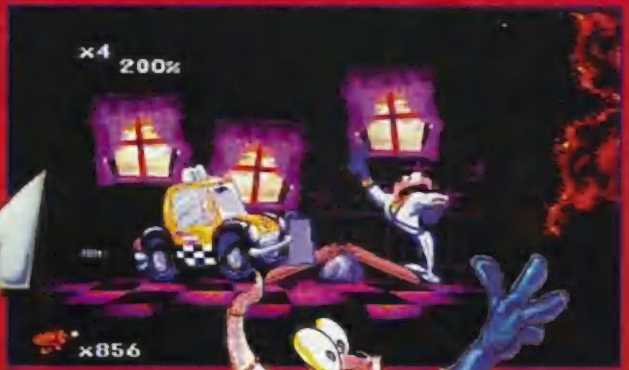
Un chouïa moins bon que sur MD, à cause du temps d'attente interminable entre les options, NBA Live '96 reste la meilleure simulation sur ce support.

MEGADRIVE REVIEW

Les transitions entre les niveaux donnent lieu à un véritable petit dessin animé fort sympathique.

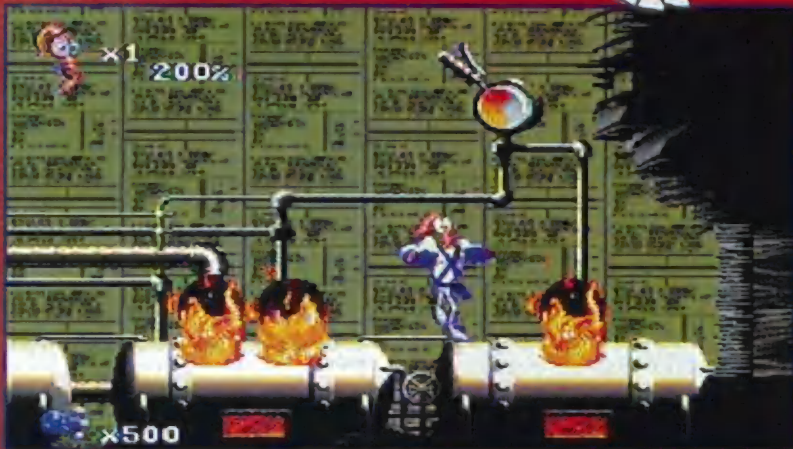
Le ver de terre le plus halluciné de la galaxie est de retour... Et il n'est pas content! Non, il n'est pas content du tout. La princesse - c'est quoi, son petit nom, déjà? - vient, encore, de se faire enlever par l'infâme Psycrow. Ça devient une habitude et, vous vous en doutez, c'est évidemment Jim qui s'y colle. Ben ouais, il est tellement fort, musclé et bourré de talents et, par-dessus tout, il l'aime, sa donzelle. Il l'aime tellement qu'il va devoir traverser la vingtaine de niveaux offerts par les concepteurs. Mais attention, il en a appris des choses depuis ses dernières aventures. En plus du fouet et du pistolet, voilà qu'il porte à présent dans son sac à dos un slime des plus utiles. Celui-ci lui permettra de s'accrocher à certains plafonds (quand ils sont baveux...) ou de se parachuter. Vous en aviez rêvé? Earthworm le fait. Et les armes? Fini LE pistolet, place AUX pistolets. Tir à trois directions, "maisons à tête chercheuse" (sic), pistolets à bubble-gum, méga-flingue-qu'explose-tout (ouah!), j'en passe et des meilleurs. Le déroulement du jeu est toujours aussi chaotique, les niveaux s'enchaînent sans répit, et certaines situations sont particulièrement absurdes et délirantes. Bref, si l'on ne retrouve pas la magie du premier épisode, on s'amuse quand même comme un fou.

EARTHWORM JIM 2



Un décor incroyable sur la Megadrive. Les morceaux de cheddar en fond d'écran gonflent sous la chaleur et les œufs dégoulinent. A voir pour ne pas mourir idiot.

Tapez avec votre fouet sur les "switch" des chaudières, cela permet de les éteindre pour quelques instants.



Jim va devoir porter ces vaches jusqu'à ces habitations de manière à traire leur lait et à ouvrir la porte. Long labeur, croyez-moi...

AVIS

jouim!

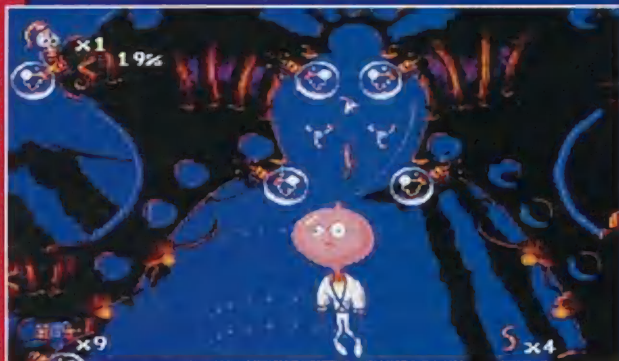


SPY

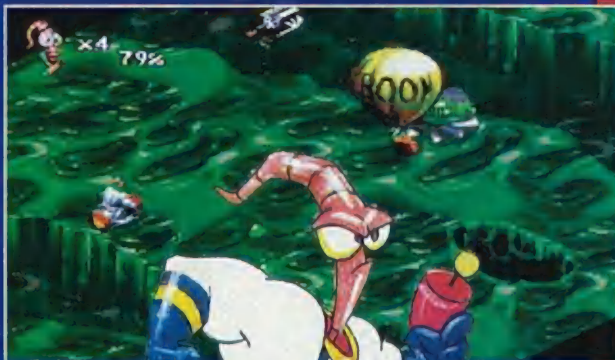
Les quelques heures passées à manier cet étrange personnage m'ont appris bien des choses sur la vie, l'amour et les vaches, croyez-moi! Vous y connaissiez quelque chose, vous, au long périple de l'amphibien urodèle qu'est la salamandre aveugle avant de jouer avec ce ver de terre? Hein... Que nenni! C'est pourquoi je le crie haut et fort: Earthworm Jim 2 devrait être déclaré d'intérêt public et - je m'adresse à M. Bayrou -, et même faire l'objet d'une épreuve au baccalauréat. Non mais, on nous dit que les mathématiques font travailler la logique? Alors, testez donc le "Simon" du niveau de la salamandre. La philo ouvre les voies de la réflexion? Amusez-vous avec certains boss, pour voir. L'histoire vous permet d'étendre votre culture générale? Et le questionnaire de la salamandre (oui! j'aime les salamandres...), vous en faites quoi? La révolte gronde dans les locaux, et j'en suis l'instigateur. Le système doit changer. J'exige que Earthworm Jim reçoive la légion d'honneur pour les heures de plaisir qu'il m'a procurées. Niiico n'est pas convaincu? L'écoutez pas, il a rien compris. Et s'il vous embête, j'pourrais même vous raconter que patati patata...

UN NOUVEAU-NÉ PLEIN DE NOUVEAUTÉS

Outre ses nouvelles armes et capacités, les concepteurs ont créé des séquences inédites qui ne manqueront pas de vous éclater. Au hasard et dans le désordre, voici quelques-unes des situations les plus pittoresques de cet Earthworm Jim second du nom.



Jim a pris la grosse tête, mais c'est d'hélium qu'elle est remplie. Vous devrez diriger Jim en insufflant de l'air ou en enlevant. Pas simple.



Cette mini-séquence de shoot'em up risque d'en faire craquer plus d'un. Il vous faudra pousser ce gros ballon sans tirer dessus tout en évitant toutes sortes de projectiles.



Ce niveau a été spécialement chouchouté par les concepteurs puisqu'on le retrouve par trois fois dans le jeu. Vous devrez, à l'aide de votre Marshmallow géant, faire rebondir les chiots que Psycrow envoie et les ramener à Puppy.



Admirez cette souplesse de déplacement, cette perfection dans les lignes. La salamandre est là. Son corps svelte et délicat devra se faufiler dans les méandres de cet intestin. C'est divin!



Voici un des nouveaux attributs de Jim: le saut à l'aide du slime. Abusez-en sans complexe!

MEGADRIVE REVIEW

REGARDEZ LA RÉALITÉ EN FARCE!

Bénéficiant du procédé d'AniMotion 2 mis au point par Shiny Entertainment (créateurs d'Earthworm Jim), notre ver de terre est capable de bien des prouesses. Il peut sauter, tirer, s'agripper aux murs, et tout ça sans que l'animation souffre d'un seul ralentissement. Voici donc quelques morceaux choisis pour vous montrer de quoi ce héros est capable... ou incapable.

Oui! Jim sait jouer de la musique (espérons que vous trouverez ça moche...).



Oui! Il sait aussi jouer la sérénade au clair de soleil. Oui! Il peut le faire.

Oui! Il sait sauter en parachute. Pas moi, mais ça, vous vous en fichez.



Oui! Il sait porter des cochons, des vaches et des boules pleines de rats. Mais oui! Il sait le faire.



Oui! Il sait manier toutes les armes, et en est fier! Non mais.



Oui! Il sait se prendre des coups de parapluie sur des chaises grimpantes.



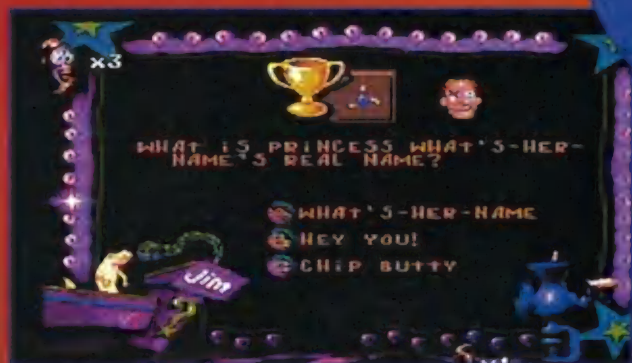
Mais... il y a une chose que Jim ne sait pas faire. Hou! Non! il ne sait pas jouer au Yo-yo...

MEGADRIVE REVIEW

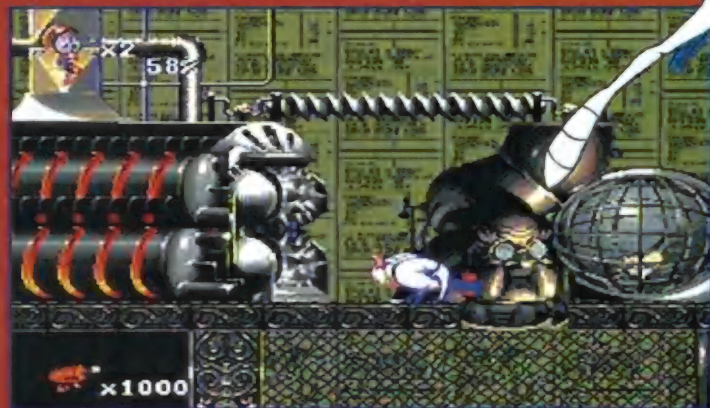
Séquence émotion avec ces vaches. Elles vous indiqueront à la fin du niveau si oui ou non vous avez récupéré les quatre parties du password dans le niveau traversé.



Une tonne de nouveaux ennemis ont fait leur apparition. Certains font très mal, n'est-ce pas?



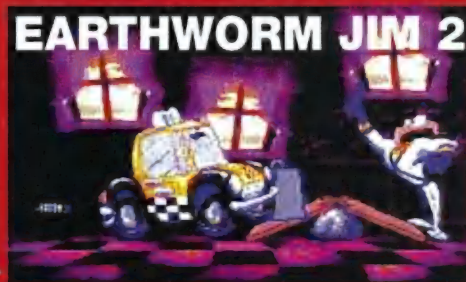
A chaque petit ver ramassé dans le niveau précédent correspondra une question, et à chaque bonne réponse un bonus.



Encore un niveau superbe, et difficile de surcroît. N'oubliez pas que, pour arrêter les énormes armoires, il faut faire voler du papier. Allez comprendre, Charles!



EARTHWORM JIM 2



ÉDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: FIN NOVEMBRE
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: VARIABLES + PASSWORDS

PRESENTATION 90%

Une intro sympathique et des animations intermédiaires particulièrement poilantes!

GRAPHISMES 89%

Très inégaux selon les niveaux mais, dans l'ensemble, la réalisation est de qualité et la MD s'en trouve transcendée.

ANIMATION 94%

Bénéficiant du procédé d'"Animation 2", notre ver de terre bouge de façon encore plus fluide. On se croirait devant un dessin animé.

MUSIQUE 91%

En stéréo dans certains niveaux, la musique a fait l'objet d'un bel effort.

BRUITAGES 90%

Du bruit de succion immonde aux cris de joie de Jim, rien ne manque, et qu'est-ce que c'est bon!

DURÉE DE VIE 88%

Plus facile que le premier épisode grâce au système de mots de passe.

JOUABILITÉ 93%

Le maniement est très instinctif et le personnage se dirige toujours avec plaisir.

INTERET 93%

Des tonnes de nouveautés, un délire permanent, Jim le ver de terre revient en pleine forme!

AVIS



NIIICO

woui m!

Mais qu'est-ce qu'il me raconte, le Spy, là. Il est fou ou quoi? Je n'ai jamais dit ni même pensé une seconde que Earthworm Jim était un mauvais jeu. Je déclare simplement que je n'ai pas accroché au jeu, c'est tout! Pour moi, il est un peu trop fouillis: il faut chercher longtemps le sens du parcours, qui est loin d'être logique (vous me direz, dans ce jeu, rien n'est logique: vous êtes-vous déjà battu avec un steak sur une pizza? Moi pas!). On est à cent mille années-lumière du très cartésien jeu de plates-formes à la Mario où le bon sens est maître du jeu. Ainsi, si au départ j'ai pris un pied terrible à diriger mon personnage, je me suis assez rapidement lassé du jeu. Combien de fois me suis-je cogné la tête contre les murs en cherchant mon chemin... Mais cela n'enlève rien à l'immense talent et à l'humour des programmeurs. Leur maîtrise de la programmation sur Megadrive est hallucinante. Jamais un jeu n'a été aussi beau et rapide sur cette console. Je dois bien le reconnaître, c'est de la folie à l'état pur!

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY - 75017 PARIS. TÉL : 42 63 41 08 - M° La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

JEUX PLAYSTATION

FIFA 96 <small>Diapo. 10/11/95 version française</small>	349 ^{FR}	Wing Commander III <small>Diapo. 17/11/95 version française</small>	362 ^{FR}
NHL 96 <small>Diapo. version française</small>	349 ^{FR}	Shock Wave Assault <small>Diapo. version française</small>	362 ^{FR}
NBA live <small>Diapo. version française</small>	349 ^{FR}	Mortal Kombat III <small>Diapo. version française</small>	399 ^{FR}
Theme Park <small>Diapo. 31/10/95 version française</small>	349 ^{FR}	Rayman <small>Diapo. version française</small>	362 ^{FR}
NBA JAM TE <small>Diapo. version française</small>	339 ^{FR}	Destruction Derby <small>Diapo. version française</small>	362 ^{FR}
Ridge Racer <small>Diapo. version française</small>	349 ^{FR}	Wipe Out <small>Diapo. version française</small>	362 ^{FR}
Toshinden <small>Diapo. 17/11/95 version française</small>	349 ^{FR}	Tekken <small>Diapo. 10/11/95 version française</small>	399 ^{FR}

Ces prix ne s'appliquent qu'à la vente par correspondance



SONY 2 099 F^(*)

Playstation
Version Française (*)
ou Import (plein écran + 20% vitesse)

**Pour chaque pré-commande
un cadeaux offert !!!**

JEUX SUPER NINTENDO

Intern. Super Star Soccer Deluxe	Tel.	Theme Park	Tel.
Donkey Kong Country 2	Tel.	NBA Live 96	Tel.
Secret of Mana 2	Tel.	Chrono Trigger	Tel.
Killer Instinct	Tel.	Yoshi's Island	Tel.
Doom	Tel.	Mortal Kombat 3	Tel.
Earthworm Jim 2	Tel.	Fifa 96	Tel.
Prehistorik Man	Tel.	Batman Forever	499 ^{FR}

JEUX MEGADRIVE

Alien Soldier	Tel.
Theme Park	Tel.
Light Crusader	Tel.
Batman Forever	Tel.
Fifa 96	Tel.
Mortal Kombat 3	Tel.

**SUPER
PRIX !!!**

JEUX GAME BOY

Earthworm Jim	Tel.
Street Fighter 2	Tel.
Donkey Kong Land	Tel.
Mortal Kombat 3	Tel.

« GOODIES »

Cassettes Vidéo

Offre spéciale : Pack 3 K7 DBZ (au choix) 297^{FR}

Gogeta (Jap.)	119 ^{FR}	Samourai Shodown	125 ^{FR}
Bio Broly (V.F.)	119 ^{FR}	Cobra (Vol. 1 à 4)	145 ^{FR}
K7 DBZ V.F. (de 1 à 13)	119 ^{FR}	Ranma 1/2	125 ^{FR}
Street Fighter	119 ^{FR}	Sailor Moon	125 ^{FR}
Fatal Fury Spécial	119 ^{FR}	Slow Step (Vol. 1 à 2)	125 ^{FR}
Yu Yu Akusho	99 ^{FR}	Borgman (Vol. 1 à 2)	125 ^{FR}
La Cité Interdite	125 ^{FR}	You're Under Arrest !	125 ^{FR}
Urotsukidoji (Vol. 1 à 2)	125 ^{FR}	Black Jack	125 ^{FR}
Apple Seed	125 ^{FR}	Gunnm	125 ^{FR}



BON DE COMMANDE À RETOURNER À GAME PARTNER

Nom : Prénom :

Adresse :

Téléphone :

Titres / Consoles

Prix

Frais de port (1 jeu / 1 console)	30 F / 60 F
Total à payer	

Dans la limite des stocks disponibles. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

REVIEW

QUELQUES NIVEAUX

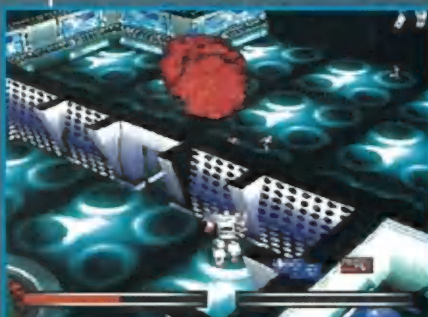
Exector dispose de cinq niveaux. Voici les quatre premiers. Je ne vous ferai pas l'affront de vous montrer le dernier, et préfère vous laisser le découvrir par vous-même...



Dans le premier niveau, vous trouverez des plaques tournantes rouges sur lesquelles reposent souvent des gadgets intéressants.



Niveau 2: en récoltant plusieurs cartes à la même effigie, vous augmenterez les capacités de vos armes. Vous voyez ici le tir laser obtenu grâce à trois cartes récoltées.



Dans le troisième niveau, utilisez la possibilité de tirer à travers certains murs afin de vous débarrasser plus facilement de quelques ennemis gênants.



L'avant-dernier niveau ressemble fort à une cité aquatique. Les monstres ont des airs de grosse méduse et les couloirs de tube étanche.

Exector s'inspire fortement de Kileak the Blood ou de Loaded (également testé dans ce numéro), dont il reprend les principales caractéristiques. Si vous aimez le genre, ce jeu devrait vous séduire.

Placé dans la carcasse d'un robot futuriste, votre mission consiste à secourir Spin Drift, un gigantesque vaisseau spatial en passe de s'écraser sur une planète inconnue. En effet, une source d'énergie surpuissante attire irrésistiblement le vaisseau vers elle. Ainsi, si dans les dix heures le champ d'attraction n'est pas coupé, Spin Drift heurtera avec violence le sol de la planète. Vous voici donc lancé dans un dédale de pièces et de couloirs à la recherche de la source d'énergie. Cinq niveaux, composés de plusieurs étages accessibles par des ascenseurs, vous attendent. Bien évidemment, les lieux ne sont pas déserts et les robots ennemis sont légion. Leur armement varie en fonction des niveaux, mais ils restent toujours très dangereux. Votre vie ne tiendrait pas à grand-chose si vous deviez vous battre avec votre ridicule pistolet laser. Heureusement, il est possible de récupérer au cours des tableaux diverses armes de puissance variable. Enfin, sachez que, à la fin de chaque niveau, un gigantesque boss se fera un plaisir de vous arracher les pistons. Allez, ne perdez pas de temps, il ne vous reste plus que quelques heures avant le crash.



Avec les missiles à tête chercheuse, vous pourrez détruire les ennemis sans avoir besoin d'être en face d'eux. Pour preuve, cette photo...



Certaines vitres peuvent être brisées et ainsi vous ouvrir de nouveaux espaces de jeu. Pour ce faire, courez tête baissée dessus, elles ne vous résisteront pas.



En appuyant sur le bouton Select de la manette, vous obtiendrez une vue subjective du jeu, à la Doom. Superbe, mais pas vraiment idéale pour jouer.

AVIS

oui!



NIICO

Pas de problème, Exector est tout à fait le genre de jeu auquel j'aime jouer: une petite promenade de santé au cœur de labyrinthes aussi colorés que dangereux et des

affrontements fréquents avec les créatures qui hantent les couloirs. Ici, tout se règle au pistolet laser. Fini les bla-bla qui n'en finissent pas. Les graphismes, qui semblent au départ un peu légers, évoluent fortement avec les niveaux et finissent par devenir surprenants de beauté. Seul regret, la durée de vie, trop courte, et les couleurs de la plupart des décors, trop sombres. Mais cela ne fait qu'augmenter l'angoisse du joueur qui erre dans les labyrinthes. On appréciera également la vue à la Doom ainsi que la multitude de vues arrière proposées. Dans l'ensemble, un jeu qui mérite toute votre attention.

EXECTOR

DES BOSS BALÈZES

Les boss que l'on rencontre dans Exector sont très impressionnants. D'une part par leur taille, d'autre part par leur résistance, parfois incroyable. Croyez-moi, avant de les affronter, vérifiez que votre armement est à sa puissance maximale, sinon vous allez manger les boulons par la racine.



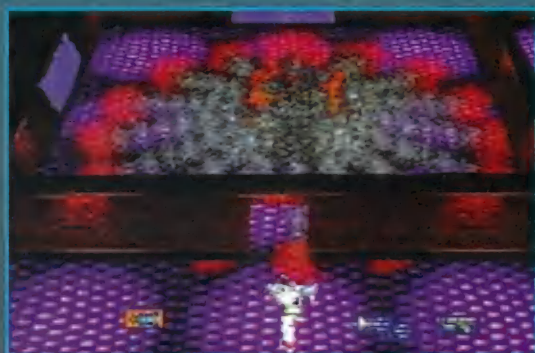
Pour survivre à l'affrontement avec le premier boss, je vous conseille de rester le plus possible entre ses pattes et de tirer sans arrêt sur sa tête. Dans ces conditions, il ne devrait pas vous poser trop de problèmes.



Ce troisième boss vous réservera de bien mauvaises surprises. Sachez qu'après avoir explosé, il se scinde en deux et continue à vous tirer dessus de plus belle. Méfiez-vous de lui.



Le deuxième boss dispose d'une paire de pinces mécaniques qu'il convient d'éviter si vous ne voulez pas finir à la casse. Pour cela, tournez sans arrêt autour de lui et tirez sans répit.



Votre armement évolue considérablement au cours du jeu. Voici le résultat d'un missile à fragmentation: à son point d'impact, il explose aux quatre coins de l'écran. Radical quand les ennemis sont nombreux.

AVIS

oui, mais...



PANDA

Dans la veine d'un Loaded, Exector propose plusieurs angles de vue, dont un à la Doom. Les graphismes sont sympas, malgré une ambiance assez sombre, voire sinistre! Du côté de l'animation, ça roule plutôt bien. Au départ, la prise en main n'est pas aisée mais, avec un peu d'entraînement, on s'y met. D'ailleurs, une fois rentré dans le jeu, il est difficile d'en sortir... Des options à ramasser pour customiser vos armes sont disséminées dans les niveaux, ainsi que des clefs pour ouvrir des portes bloquées, comme dans Doom. Pour se tirer de situations dangereuses, votre robot n'est pas dénué de ressources; ainsi, il peut accélérer jusqu'à voler au ras du sol ("dasher"). Bref, j'ai passé un bon moment avec ce jeu! Notamment lorsque le viril visage de Niiico-tine s'est crispé au vu de son robot qui se décomposait sous ses yeux... d'autant que les ennemis continuaient à s'acharmer sur ses divers morceaux pendant plusieurs secondes...



PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: ARC SYSTEM WORKS
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 80%

Une introduction toute en images de synthèse, mais un peu courte. Peu d'options.

GRAPHISMES 90%

Les décors sont de toute beauté, surtout ceux des niveaux 3 et 4. Par ailleurs, ils sont parfois sombres.

ANIMATION 87%

Quand il y a trop de sprites ou d'explosions en même temps, on note de gros ralentissements.

MUSIQUE 89%

27 thèmes sont proposées, aussi variés que bien réalisés.

BRUITAGES 88%

Nombreux, ils sont en général de bonne qualité.

DURÉE DE VIE 83%

5 niveaux sont disponibles. C'est un peu court, surtout si vous êtes un acharné du pad.

JOUABILITÉ 92%

Les fonctions sont nombreuses mais on manie facilement le robot. Aucun problème de ce côté-là.

INTÉRÊT 88%

Exector est une bonne surprise car sa réalisation est très bonne, malgré quelques ralentissements. L'ambiance générale est captivante.

PLAYSTATION REVIEW



Le dernier niveau est impressionnant. Il faut y détruire une tour maléfique.

On connaissait Sony pour sa console, on va apprendre à connaître la société pour ses jeux. Warhawk est le genre de jeu qui ne paye pas de mine au premier abord mais dont on ne peut plus se passer au bout de quelques heures. Difficile, varié, amusant, c'est un véritable challenge même pour les pros du paddle.

Le principe est on ne peut plus simple: vous êtes seul dans votre hélicoptère de combat high-tech contre une armada armée jusqu'aux dents. Au moins, les choses sont claires. Dans le cas présent, les affreux jojos s'appellent les Kreels. Votre mission consiste à les harceler et à leur voler une source d'énergie mystérieuse qu'ils utilisent comme carburant. Ça tombe bien, vous avez des roquettes, des missiles téléguidés et des canons magnétiques qui ne demandent qu'à servir. Les niveaux sont variés et suivent le déroulement du scénario. La première mission vous permettra d'étreindre vos armes contre des cibles au sol. C'est le souk, ça tire dans tous les sens et les escadrilles d'avions ennemis ne vous lâchent pas d'une semelle. Le deuxième niveau tient plus de la partie de cache-cache dans des canyons que de la bataille rangée. Dans ce genre de situation, le radar se révèle fort utile pour situer les cibles avant de les voir. Le Peregrine, votre hélicoptère, est lourdement armé mais les munitions s'épuisent vite. Au cours du jeu, des options cachées permettent de refaire le plein de missiles ou de remettre à neuf le blindage et d'augmenter la puissance de feu. Contrairement aux simulateurs de vol traditionnels qui privilégient les grands espaces, Warhawk n'hésite pas à explorer les milieux confinés. Dans le cinquième niveau, il faut carrément se faufiler dans les couloirs truffés de pièges d'une forteresse. Une vue "externe" est alors plus pratique pour éviter les obstacles. Bien sûr, les boss sont au rendez-vous, énormes et imposants. Une tactique efficace consiste à tourner autour d'eux tout en envoyant un maximum de roquettes.

AVIS



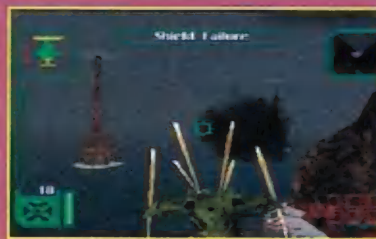
MARC

Même si tout le monde n'a pas été convaincu à la rédaction, je fais partie des fans de Warhawk. Le premier niveau n'est pas terrible mais plus on progresse, plus ça devient passionnant (et difficile!), pour arriver à un dernier niveau génial! La variété des missions est peu commune pour un simulateur et on ne s'ennuie pas une seconde. La jouabilité est bien dosée, l'ordinateur ne vous laisse pas une seconde de répit et l'animation est rapide. Si vous êtes un amateur de voltige et de shoot-them-up, alors vous allez adorer ce jeu. Une fois qu'on maîtrise bien les commandes, c'est un vrai régal. Seul défaut: il n'y a que six niveaux. Trop court, beaucoup trop court!

WARHAWK

LA TÊTE DANS LES NUAGES

Comme tout simulateur qui se respecte, Warhawk laisse au joueur la liberté d'explorer à loisir un univers en 3D temps réel. Rien n'est précalculé. Mieux encore, on peut ralentir, faire du vol stationnaire et même reculer. N'hésitez pas à fouiller dans les coins, on y trouve souvent des bonus.



Dans ce niveau, le ciel est couvert par un brouillard impenétrable...



... mais quand on le traverse, on découvre des paysages d'une beauté époustouflante.



Fouillez les moindres recoins à la recherche de bonus.



Parfois, les bonus se cachent dans les endroits les plus inattendus.

WEEK

AVIS

oui, mais...



SPY

Après Twisted Metal et ESPN, voici donc le troisième jeu de Sony of America. Première constatation: l'interface est pratiquement similaire à celle utilisée dans Twisted Metal (Start + Haut pour changer les vues, boutons latéraux pour changer d'arme...). Deuxième constatation: tout comme Twisted Metal, le jeu est très sympa, mais un peu court. Deux explications sont possibles: soit SCE of America a pressé ses équipes pour sortir son jeu à temps, soit le joueur est sous-estimé et, dans ce dernier cas, le problème est grave et mérite d'être exposé. D'accord, nous sommes (très) exigeants, mais on est en droit de l'être! La machine nous coûte 2 100 balles, et les jeux 350 francs pièce. On ne s'appelle pas Rockefeller, et on se retrouve un peu ballot quand on finit un jeu en une nuit blanche. C'est dommage, d'autant que les deux jeux concernés sont vraiment prenants.

Les effets de lumière dans le dernier niveau sont tout bonnement fantastiques! Un grand moment dans l'histoire des jeux vidéo.



Dans le cinquième niveau, il faut se faufiler dans des tunnels truffés de pièges.



Voilà le boss de fin. Il est aussi dur qu'il en a l'air: infernal!

DANS LES ENTRAÎLLES DE LA BÊTE

Chose étonnante, Warhawk n'hésite pas à aller au fond des choses. Dans le troisième niveau, par exemple, il faut aller récupérer dans un énorme vaisseau de transport des bonbonnes de fuel. Bon courage!



Voilà le vaisseau de transport vu de l'extérieur: il est lourdement armé.



Le même vaisseau vu de l'intérieur. Difficile de s'y faufiler.



ÉDITEUR: SCEE
DISTRIBUTEUR: SCEE
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: PAR CODES

PRESENTATION 88%

Les séquences vidéo sont d'une qualité étonnante, mais les décors font carton-pâte.

GRAPHISMES 87%

Certains niveaux sont magnifiques. Dans l'ensemble, la 3D est de bonne facture.

ANIMATION 91%

Malgré quelques gros bugs d'affichage compréhensibles, l'animation est fluide et rapide.

MUSIQUE 93%

Stressantes à souhait, les mélodies collent bien à l'action. L'ambiance est parfois très flippante.

BRUITAGES 92%

Entre les tirs et les explosions, c'est le chaos total! Bref, les bruitages sont réussis.

DURÉE DE VIE 75%

Six niveaux seulement? Un tel jeu méritait largement plus.

JOUABILITÉ 86%

Un temps d'adaptation aux commandes est nécessaire.

INTERET 87%

Warhawk, entre simulateur de vol et shoot'em up, est un choix tout indiqué pour s'envoyer en l'air. Dommage qu'il n'offre que six niveaux.

SATURN REVIEW



"Ave César, ceux qui vont mourir te saluent." Le flipper Gladiators, par ses couleurs rouge vif, rappelle les sanglants combats de la Rome antique.



Attention, ne vous fiez pas aux froides et douces couleurs bleues et vertes. Votre rôle consiste ici à combattre un terrible guerrier qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Conan le Barbare.



A tout instant du jeu, il est possible d'afficher les règles de jeu du flipper et de grossir une partie de l'écran avec une loupe. Une option intéressante.

Avec le rose comme couleur dominante, Knight of the Roses nous plonge en plein XVI^e siècle, à l'époque des chevaliers. Votre but: sauver la princesse des griffes du Malin...

Digital Pinball, comme son nom

l'indique, est une simulation de flipper (je n'invente rien). Avec des graphismes en haute résolution et une bande-son impeccable, Digital Pinball est un jeu original à plus d'un titre...

Pour une première sur Saturn, cette simulation de flipper est loin d'être décevante. Mais attention, ne vous attendez pas à un jeu disposant de tableaux-bonus à gogo comme le proposaient Dragon's Fury ou Dragon's Revenge sur Megadrive. Non, ici la parole est donnée à la simulation pure et dure, et c'est le réalisme qui prime. En effet, les quatre flippers qui vous sont proposés ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux que l'on rencontre dans les troquets: flippers à deux ou trois flips, plusieurs plateaux de jeu, Multibilles (jusqu'à cinq billes simultanément!), Extra-Ball, Jackpot... rien ne manque. Mais ce qui fait la force de Digital Pinball, ce sont certainement ses graphismes en haute résolution: jamais une simulation de flipper n'avait proposé graphismes si colorés et si fins. Pour un ou deux joueurs, les amateurs de vrais flippers ont de quoi être ravis, ce jeu leur tend les flippers.



La couleur jaune orangé fait penser au pays du Soleil-Levant. D'ailleurs, ce flipper est l'occasion de vous battre face à un guerrier samouraï.

AVIS

Flouip!



NIICO

Digital Pinball doit de toute évidence être comparé à Super Pinball sur Super Nintendo (testé dans Consoles+ 30). Ces deux jeux se ressemblent beaucoup et tous deux utilisent des graphismes en haute résolution. Cette version Saturn se démarque par une bande-son excellente, CD oblige, et une représentation incroyablement fidèle des vrais flippers. Le mouvement de la bille sur le plateau de jeu est également fort réaliste.

Sur ce plan-là, Digital Pinball est au top. Mais ce qui lui fait un peu défaut, c'est certainement la jouabilité. La prise en main n'est en effet pas évidente. Il est aussi dommage que l'on ne puisse y jouer qu'à deux. Pourquoi pas à quatre? Malgré tout, Digital Pinball reste un jeu que je conseille aux passionnés de vrai flipper, ils en seront ravis.

DIGITAL PINBALL

© SEGA ENTERPRISES, LTD. / KAZE CO. LTD., 1995



KAZE/SEGA

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/FLIPPER

PRESENTATION 85%

Certaines instructions, quand elles apparaissent sur l'écran de jeu, prennent trop de place.

GRAPHISMES 96%

Réalisés en haute résolution, ils sont d'une qualité incroyable et d'une finesse surprenante. Bravo!

ANIMATION 90%

Réaliste. Pas de ralentissement... Heureusement car il n'y a que la bille qui soit en mouvement.

MUSIQUE 90%

Très rythmée et toujours en rapport avec les flippers. Une réalisation de très bonne qualité.

BRUITAGES 85%

Ils sont fidèles aux flippers des cafés.

DUREE DE VIE 85%

Une simulation pure et dure: si ça vous plaît, vous y jouerez longtemps, sinon... quelques instants.

JOUABILITE 88%

Deux configurations de manette disponibles, c'est peu. Le maniement du flipper n'est pas si facile.

INTERET 89%

Les amateurs de vrai flipper seront comme des fous devant ce jeu. Ceux qui préfèrent les flippers avec tableaux-bonus resteront sur leur faim.

N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

CONSOLE 2099 F



NEUF

PHILOSOMA
RAY MAN
RIDGE RACER
STARBLADE X
STREET MOVIES
TEKKEN
TWISTED METAL
WAR HOKK
WIPE OUT

OCCASIONS

AIR KOMBAT
ASSAULT RIGGS
BATTLE ARENA TOSHIDEN
DESTRUCTION DERBY
EXTREME SPORTS
JUMPING FLASH
NBA JAM 2

349 F CYBER SLEED
399 F COSMIC RACE
379 F DRAGON BALL Z
399 F GUNDAM
399 F KILKAT THE BLOOD
349 F PHILOSOMA
349 F SPACE GRIFFON

399 F STREET ON MOVIE
349 F STARBLADE X
399 F CRIME CRACKERS
399 F GUNNER HEAVEN
349 F GEON CUBE
399 F KING FIELD 1
399 F MOTOR TOWN
399 F TWIN GODDESSES
399 F RAYMAN FR
349 F MAJONG AMAZIN
399 F MAGICAL BEAST WARRIOR
399 F MYST
249 F ARC THE LAD
349 F COBAY
349 F JUMPING FLASH
349 F MORTAL KOMBAT 3
349 F POP TWINBEE
399 F KING FIELD 2
399 F WINNING ELEVEN

SATURN

CONSOLE 2590 F



NEUF

OCCASIONS

MORTAL 2
MYST
NBA JAM 2
SHINER
VIRTUA REMIX
VIRTUA RACING

379 F VIRTUAL FIGHTER
379 F VIRTUAL VOLLEY
379 F CLOCK WORK KNIGHT
379 F DAYTONA USA
379 F GALE RACER
379 F PANZER DRAGON
379 F DEADALUS
379 F SHINOBI
379 F GREATEST NAME
379 F HYDLIDE
379 F ASTAL
379 F BATTLE MONSTERS
379 F RAY EARTH
379 F SIDE POCKET 2
379 F HEBEREKE
379 F TIGER LOST DYNASTY

VENTE EN GROS
SUR LES JEUX
D'OCCASION ET
NEUFS FRANCHISE

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS

TEL :

(1) 44 07 04 61

FAX :

(1) 43 29 42 15

SUPER NINTENDO

CONSOLE 379 F

STARWING
BLAZING SKIES
ON THE BALL
HOME ALONE
DINO DINI SOCCER
KICK OFF
PILOTWING
FIRST SAMURAI
F1 SUPER DRIVING
FIGHTING SPIRIT
SUPER SOCCER
POPULOUS
GRULS'S GHOST
DRAGON LIDIN
SPINDIZZY
RTYPE
MORTAL 1
ALIEN
SYNDICATE
BATMAN RETURN
TINY TOON
STREET 2 TURBO
F ZERO
EQUINOX
INDIANA JONES
TECMO NBA
MAGICAL QUEST
RISE

69 F DRAGON
99 F ADDAM FAMILY 1
99 F NBA JAM 1
99 F ACTRAISER 2
99 F FLASHBACK
99 F BOMBERMAN
99 F SKY BLAZER
99 F MR NUTZ
99 F UTOPIA
99 F MICKEY MANIA
99 F SAILORMOON NEUF
99 F SUPERMAN
99 F HULK
99 F DAFFY DUCK
99 F STREET RACER
99 F STUNT RACE
99 F ERIC CANTON
99 F METROID
99 F MYSTIC QUEST
99 F ZELDA
99 F DON KING KONG
99 F MARIO KART
99 F FIFA SOCCER
99 F DRAGON BALL Z
149 F LOST VIKING
149 F WOLFENSTEIN 3D
149 F LES SCHTROUMPPS
149 F FIREMEN

149 F MORTAL KOMBAT 2
149 F LEMMINGS 2
149 F R TYPE 3
149 F ROCK & ROLL RACING
149 F SPARKSTER
149 F WARLOC
149 F KICK OFF 3
149 F LIVRE DE LA JUNGLE
149 F NBA 2
149 F DEMONSCREST
149 F CANNON FODDER
149 F EART WORM JIM
149 F LIVRE DE LA JUNGLE
149 F ROI LION
149 F TURN & BURN
149 F INDY CARD NIGEL
149 F V-BALL
149 F BOMBERMAN 2
149 F NHL 95
149 F HONEY TOONS BASKET
149 F SUPER STREET
149 F SUPER STAR SOCCER
149 F SAMOURAI SHODOWN
149 F RETURN JEDI
149 F BATMAN FOREVER
149 F SECRET OF MANIA
149 F TIME ILLUSION
149 F BATMAN & ROBIN

MEGADRIVE

CONSOLE 249 F

STREET OF RAGE I
STRIDER
ALIEN STORM
MYSTIC DEFENDER
WONDER BOY III
BULL US BLAZERS
ARCH RIVALS
WRESTLE MANIA
MORTAL KOMBAT
LEMMINGS
TOKI
STREET FIGHTERS II
QUACK SHOT
GHOU'L'S N SHOST
ETERNAL CHAMPION
THUNDER FORCE II
COOL SPOT
SONIC II
CORPORATION
SUNSETRIDERS
DESERT STRIKE
SYNDICATE
NBA JAM
ANOTHER WORLD

49 F STREET OF RAGE II
69 F MEGA SWIV
69 F FERRARI GRAND PRIX
99 F THUNDER FORCE IV
99 F WINTER OLYMPIC
99 F MICKEY MANIA
99 F FLASH BACK
99 F ACME ALL STAR
99 F MR NUTZ
99 F LEMMINGS II
99 F KICK OFF III
99 F BUBSY II
99 F DAFFY DUCK
99 F F1
149 F SONIC & KNUCKLES
149 F NBA JAM II
149 F NBA SHODOWN
149 F GUNSTAR HEROES
149 F DRAGON FURY
149 F TURTLES FIGHTER
149 F LES SCHTROUMPPS
149 F PITFALL
149 F MEGA TURRICAN

199 F ROAD RASH II
199 F MORTAL KOMBAT II
199 F TRUE LIES
199 F FIFA 95
199 F POWER DRIVE
199 F STARGATE
199 F NBA LIVE 95
199 F JUNGLE STRIKE
199 F ROI LION
199 F ASTERIX LE POUVOIR
199 F JUDGE DREED
199 F SOLEIL
199 F URBAN STRIKE
249 F EARTH WORM JIM
249 F SONIC III
249 F SUPER STREET II
249 F STREET RACER
249 F BATMAN & ROBIN
249 F SHINING FORCE II
249 F LA LEGENDE DE THOR
249 F NHL 95
249 F VIRTUA RACING

3DO

1490 F

MAD DOG MAC CREE
QUARANTINE
PATHANK
BURNING SOLDIER

99 F WING COMMANDER
99 F SEWER SHARK
99 F DRAGON REVENGE
99 F MICROCOSM

WAY OF WARRIOR
HELL
IMMERCENARY
ALONE IN THE DARK
MAD DOG MAC CREE 2
STARBLADE
SHOCKWAVE
MONSTER MANER

99 F NOVA STORM
149 F JOHN MADDEN
149 F JURASSIC
149 F NIGHT TRAP
149 F TOTAL ECLIPSE
149 F JAMMIT
149 F RISE
149 F DEMOLITION MAN

149 F FIFA
149 F HORDE
149 F STREET
149 F ROAD RASH
149 F NEED FOR SPEED
149 F GEX
149 F SAMOURAI SHODOWN
149 F WING COMMANDER 3

JAGUAR

549 F

CRESCENT
DRAGON
RAIDEN
CHECKERED FLAG
DINO DUDES
KASUMI NINJA
WOLFENSTEIN

149 F CLUB DRIVE
149 F IRON SOLDIER
149 F SENSIBLE
249 F SOCCER
249 F DEAR
249 F SYNDICATE
249 F THEME PARK
299 F PREDATOR

299 F CANNON KODDER
299 F
349 F
349 F
349 F
449 F

NEO GEO CD

1590 F

FATAL FURY 1
ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING 2
SAMURAI SHODOWN
FATAL FURY 2
BASEBALL STAR
SIDE KICK 2

149 F ALPHA MISSION
2199 F KING OF FIGHTER 94
229 F STREET HOOP
249 F MUTATION NATION
249 F SAMOURAI
SHODOWN 2
VIEWPOINT

NEO GEO Cartouche

629 F

AGRESSOR OF DARK
KARBAT
SAMURAI
SHODOWN II
WIND JAMMERS
WORLD HEROES 2
JET
FATAL FURY
SPECIAL
SOCCER BRAWL
VIEW-POINT
ROBO ARMY
SAMURAI
SHODOWN
WORLD HEROES 2

699 F
699 F
599 F
699 F
549 F
499 F
399 F
449 F
449 F
399 F
399 F
399 F

SENGOKU 2
FOOT BALL
FRENZY
WORLD HEROES
ANDRO DUCROS
EIGHTMAN
KING OF THE
MOUNTAINS 2
PUZZLED
3 COUNT BOUT
NINJA COMBAT
SUPER BASE
BALL 2020
BASE BALL
STARS

GAME BOY

CONSOLE 1 JEU 179 F

CASTLE MANIA 2
BALLOON KID
STAR WARS
DUCK TALES
GARGOYLES
DOUBLE DRAGON
GREMLINS 2

60 F MARIO LAND
60 F BATMAN
60 F CATRAP
60 F BATTLE TOAPS
60 F ASTERIX
260 F KID DRACULA
60 F PRINCE OF PERSIA

70 F SUPER CO PRO AM
80 F TALES SPIN
90 F F1 RACE
90 F MARIO 2
90 F MORTAL 2
90 F STAR GATE
140 F ZELDA

GAME GEAR

CONSOLE 1 JEU 299 F

AX BATTLE
SHINOBI 2
DRAGON CRYSTAL
CHUCK ROCK
TERMINATOR
DONALD DUCK
SERIAL ASSAULT
PENGU

50 F NINJA GAIDEN
60 F SONIC 2
60 F ROBBOCO VS TERM
60 F GLOBAL GLADIATOR
60 F KLAS
60 F CHUCK ROCK 2
60 F LEMMINGS
60 F SOLITAIRE POWER
60 F PRINCE OF PERSIA

NEC - NEC CD

349 F

ART OF FIGHTING
BOMBER MAN
FATAL FURY 2
STREET FIGHTER 2
POP'N TWIN BEE
ADVENTURE ISLAND
PC KID 2

99 F
99 F
99 F
149 F
149 F
149 F
149 F

BOMBER MAN 93
BRANDISH
LEAGUE
MARCHENMAZE
DRAGON KNIGHT 3
XAK 3
WIND OF THUNDER



Avec 10 000 JEUX de toutes sortes ... avec PLEIN de NOUVEAUTES en OCCAZ ... STOCK un nom à RETENIR !!!

NOUVEAU MAGASIN
15, rue des Ecoles - 75005 PARIS
(M)Jussieu - Cardinal Lemoine
T : (1) 46 33 07 83

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
(M)Cardinal Lemoine
T : (1) 44 07 04 61

REOUVERTURE
MONTMARTRE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
(M)Raspail ou Vavin
T : (1) 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont
de Sèvres
92100 BOULOGNE
(M)Marcel Sembat
T : (1) 46 21 19 92

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
(M)Poissonnière ou
Gare du Nord
T : (1) 44 63 02 49

REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
(M)République
T : (1) 48 05 48 23

LIVRAISON
COLISSIMO
en 24h ou 48h
Tous nos jeux d'occasion
sont testés et garantis

BON DE COMMANDE à renvoyer à
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT
• Carte bleue ☐
N° carte bleue
date d'expiration
• Mandat-lettre ☐
• Contre remboursement ☐
• Chèque ☐
Signature

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tél :

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

CONSOLE 11/85

REVIEW



Lors de coups de pied arrêtés, une série de flèches symbolise la direction du tir.



Face au gardien.

AVIS

oui!



PANDA

Voilà une suite qui ne se contente pas de reproduire la version précédente vaguement "reliée" (c'est suffisamment rare pour qu'on le fasse remarquer). D'une part, les graphismes sont bien plus esthétiques. D'autre part, grâce à un bouton, on peut faire accélérer les joueurs, exécuter des centres en glissant, des "une-deux", et même choisir des tactiques d'attaque ou de défense. Vous aurez la possibilité d'incarner le gardien en mode Manuel, ce qui, à long terme, est important car, lorsque c'est la machine qui le gère, il y a toujours moyen de marquer... Tous les éléments qui font un grand jeu sont présents! "Marc-assin", comme à l'accoutumée, n'a pas été à la hauteur, mais, à sa décharge, le brave animal n'a plus toute sa tête depuis que je l'ai battu à Killer Instinct!



Après un penalty, voilà ce qu'il risque d'arriver!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

La suite de ce qui était déjà l'un des trois meilleurs jeux de foot de la Super Nintendo arrive! Mettez la bière au frais, sortez les chips et en route pour l'aventure!

International Superstar Soccer Deluxe est un jeu de foot à scrolling horizontal. Il vous propose deux tournois différents, des matchs d'exhibition, un mode d'entraînement pour apprendre à réaliser des combinaisons et, enfin, un mode Story dans lequel vous devrez rejouer certains grands matchs en essayant parfois de changer le cours de l'histoire! Quatre boutons du paddle sont utilisés pour frapper la balle de différentes façons. On peut faire des passes, des centres, des tirs au but. Sachant que, selon le temps que vous gardez le bouton appuyé, votre tir sera plus ou moins puissant. En même temps, avec la flèche de direction, vous pouvez donner de l'effet à la balle. Un bouton vous permet d'accélérer. Si vous l'utilisez lorsque vous avez la balle, le joueur toumera de façon moins précise, mais frappera plus fort dans la balle et pourra exécuter des centres "glissés". Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs tactiques de jeu: pour la défense (jouer le hors-jeu ou le marquage individuel) ou pour l'attaque (concentrer le jeu au centre ou passer par les ailes). Le choix des formations est très large, on peut même sélectionner un "1-4-5". Mais dans ce dernier cas, gare à la contre-attaque! Enfin, veillez à ne pas trop faire courir vos joueurs: ils risquent de se fatiguer avant la fin du match! Quand vous saurez que vous pouvez jouer jusqu'à quatre simultanément, que le temps varie de beau à neigeux en passant par pluvieux, et que, selon les pays, la couleur de la pelouse change ainsi que les motifs formés par les blocs de gazon, vous serez, je pense, convaincu de l'intérêt du jeu!

TOUT EST DANS LA TECHNIQUE!

Avec ce jeu, vous devriez pouvoir reproduire quasiment n'importe quelle action possible au foot.



Une petite bicyclette!



Un tir en talonage... Pas très courant!

REVIEW

ON A L'FOOTBALL

L'AVIS DU LAMA

Bernard Lama, gardien de but au PSG, est le parrain du jeu. A l'en croire (et il n'y a aucune raison de douter de ses propos!), ce qui lui a plu dans le jeu, c'est le réalisme du point de vue technique et le fait qu'il soit très complet. Il aime particulièrement que l'on puisse être à la fois joueur et entraîneur! Bernard Lama va même jusqu'à suggérer que le jeu pourrait être utile à des jeunes joueurs en centre de formation: ils apprendraient, en s'amusant, telle ou telle tactique. Pour les fans de Bernard, sachez que, outre une manette, le packaging comprend une photo dédicacée de votre gardien préféré... Une affaire qui roule!

Quel plaisir pour le fan du PSG que je suis d'avoir pu discuter avec Bernard Lama!



L'entraînement est utile pour débiter.



Ça, c'est avant le penalty!



Il faut bien structurer sa défense.



Gooooaaalll!

AVIS

oui!



MARC

International Superstar Soccer Deluxe porte bien son nom. La précédente version était formidable, celle-ci est encore mieux. Les nouvelles options relancent l'intérêt du jeu: les fans de simulation vont être comblés par tant de possibilités! Le plus fort, c'est qu'elles ne sont pas indispensables pour s'éclater... Ce jeu de foot s'adresse à tous, il est complet et très jouable. Je n'ai qu'une seule critique à formuler, une toute petite: les tirs au but ont perdu un peu de leur puissance. Mais bon, ce n'est qu'un détail noyé dans un océan de qualités indéniables. J'achète!



ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

FOOTBALL
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 85%

Une intro sympa pour une Super Nintendo.

GRAPHISMES 94%

C'est le plus beau jeu de foot qu'il m'ait été donné de voir sur 16 bits.

ANIMATION 82%

Elle est un peu lente mais les mouvements des joueurs sont réalistes et bien décomposés.

MUSIQUE 80%

Rien de particulier.

BRUITAGES 90%

Entre les interventions du commentateur et celles des supporters, on n'a pas le temps de s'ennuyer.

DURÉE DE VIE 85%

A deux, on peut jouer très longtemps (la console est une vraie peau de vache!).

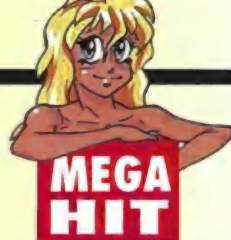
JOUABILITÉ 90%

Pas de problème: je dribble, je shoote, et "Hasta la vista... baby!"

INTERET 93%

Un excellent jeu de foot qui devrait plaire à tous, sauf aux extraterrestres et aux éditeurs concurrents!

PLAYSTATION REVIEW



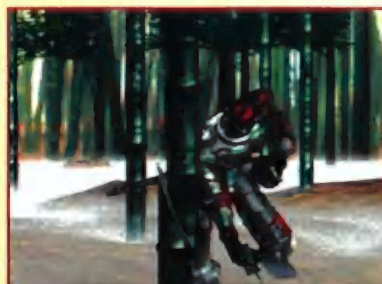
TEKKEN

Namco aime la Playstation, vous aimez la Playstation, donc Namco vous aime. C'est par ce puissant syllogisme que je vous amène à (re)découvrir le meilleur jeu de baston sur Playstation.

D'entrée de jeu (c'est le cas de le dire), l'intro nous laisse sur les fesses: avant même d'avoir commencé à jouer, on tombe sous le charme. En images de synthèse, chacun des personnages du jeu est présenté sous la forme d'un petit clip vidéo de quelques secondes. Après ce délicieux hors-d'œuvre, le plat est à la même sauce. Huit personnages sont initialement proposés. Chacun d'entre eux dispose de sa propre panoplie de coups: coups de pied, de poing, enchaînement de coups et projections. Les coups spéciaux sont de la partie mais ils diffèrent de ceux d'un Street Fighter ou d'un King of Fighters. Ici, il n'y a pas de boule de feu ni de Dragon Punch. Tekken privilégie en effet le combat à l'état pur. Ne vous en inquiétez pas: il demeure intéressant et jouable. Enfin, sachez qu'en terminant le jeu avec un personnage, vous aurez droit à un nouveau combattant. Un rapide calcul vous apprendra qu'il sera possible de jouer avec dix-sept personnages! La totale, pour un jeu de baston magnifique.



Law possède un excellent jeu de jambes. Le voici en train d'effectuer un Fly Kick.



Nina dispose d'un coup spécial ravageur: Avant, Avant, Rond + Croix. C'est une sorte de saut périlleux.



Les coups de pied de Kazuya sont redoutables. Ils infligent de sévères points de dégât aux adversaires.



Coup spécial ravageur de Yoshimitsu: il fauche premièrement la jambe d'appui de son adversaire puis lui décoche un fantastique coup de poing dans la figure.



NAMCO/SCEE

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 94%

Présentation de chaque personnage en images de synthèse et démos de quelques matches...

GRAPHISMES 96%

Placage de texture à gogo sur les vêtements des personnages, finesse des graphismes... Splendide!

ANIMATION 92%

Les combattants bougent merveilleusement. Quelques bugs d'affichage de temps à autre.

MUSIQUE 85%

Les thèmes sont nombreux, très rythmés et généralement en rapport avec le décor.

BRUITAGES 90%

Comme j'aime entendre les petits cris de Anna quand elle donne des coups... Oh ouiiiiiii!

DUREE DE VIE 95%

En mode de difficulté maximum, terminer le jeu ne sera pas une mince affaire.

JOUABILITE 89%

Les coups sont nombreux et facilement réalisables. Les parades sont difficiles à exécuter.

INTERET 96%

Tekken est un jeu de baston impressionnant. Ses qualités graphiques et sonore en font un méga-hit!

AVIS oh ben oui, alors!



NICO

papis et mamies, chiens et chats, vis et boullons, Juppé et Chichi, Dupont et Dupond, ce jeu ne peut que vous plaire.

Moi qui ne suis pas un zélateur des jeux de baston, je dois dire que je suis resté sous le charme de Tekken. Les coups sont faciles à effectuer, et même si les personnages en disposent d'une vingtaine, on s'en sort sans problème. Mais ce qui m'a séduit, c'est la qualité générale du jeu: des graphismes fins et superbes, une animation à couper le souffle et des mélodies béton. Aucun reproche à formuler, tout est parfait. Joueurs de tout niveau, filles ou garçons, ce jeu ne peut que vous plaire.

PLAYSATION VF

Mortal Kombat 3
Destruction Derby
Tekken
Philosoma
Theme Park
Fifa 96

SATURN VF

**Robotica
Cyber speedway
Virtua Hang on
Theme park
Revolution X
Parodius.....**

CD ROM VF

Fifa 96
Wing commander 4
Bioforge gold
Batman forever
Night trap
Earth worm Jim.....

et toutes les nouveautés US et JAP,
CD Rom éducatifs, et bien sûr tous les
produits Super Nintendo, Mega drive....
Prends vite ton téléphone et appelle-nous !

K7 VIDEO

Armittage
Moldiver
Gozita
Orange road
Shin Angel 3

GOODIES

Boîte de guerriers DBZ
Figurines DBZ
 (chereux longs 40 cm)
Part 28 DBZ BOGS
Tous les mangas DBZ,
SM, Gumm VF.....
Panoplie DBZ....

TRADING CARDS

**Homeland Magic
Legendes Magic
Doomtrooper
Kabal
Rage, Star Trek...**

...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...I

Pré-vente de billets pour le salon Planet Manga Porte de Champerret

INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO

Chelles 11 rue Foch 64.21.55.44
Mandelieu 154 av de Cannes 93.93.54.33
Fontenay Aux Roses 91 rue Boucicaud 47.02.54.56
Grenoble 119 CClal Grand Place 76.09.26.68
Pontoise 17 rue de l'Hôtel de Ville 30.75.17.61
Macon 19 rue gabriel Janton 85.39.09.52
Maison Alfort 5 av de la République 48.93.35.14
Angoulême 21 rue de la Cloche Verte 45.92.65.24
Nantes Reze CClal du Château 40.32.38.09
Neuilly 9 rue de Longchamps 47.45.17.97

Paris 19ème 64 rue de Meaux 42.02.08.08
Nogent sur Marne 34 rue des Heros Nogentais
Antibes 39 bd du Président Wilson 93.61.55.83
St Maur 5 avenue du Pont de Créteil 48.86.55.32
Paris 3ème 64 rue de Turbigo 42.77.91.32
Beauvais 57 rue Gambetta 44.48.53.60
Sarcelles CClal des Flanades 39.92.47.16
Bourges 33 rue Moyenne 48.24.10.34
Ales 21 rue Albert Premier 66.52.44.66
Paris 12ème 36 rue Rottembourg 43.41.65.00

St Gracien 10 place F Truffaut Le Forum 34.17.11.33
Draguignan 9 rue Labat 94.68.92.55
Champigny 22 rue Albert THOMAS 48.81.10.16
 mais aussi Poissy, Rouen, Pau, Sartrouville, Mantes,
 Le Creusot, Evreux, Dijon, Paris 17ème, Montreuil, Livry
 Gargan, Paris 15ème et bientôt Nice, Annecy, Annemasse,
 Villeneuve la Garenne, Villemomble, Toulon...

DIFINTEL MICRO EDITIONS
Tél. : (1) 42 77 91 84

REVIEW

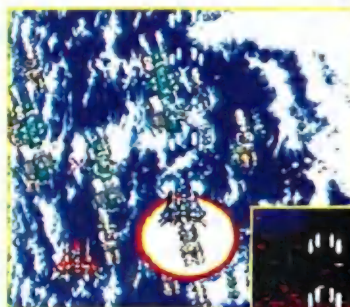
LAYERSECTION

Attention, shoot-them-up! Un vrai, un pur, un dur... avec des poils sous les bras, une forte odeur de sueur et tout et tout!

Layers Section est un shoot-them-up à scrolling vertical. Vous pouvez, dans le menu d'options, choisir de le pratiquer en mode horizontal, mais il faudra retourner votre télé (déconseillé!). Enfin, que vous jouiez dans l'un ou l'autre de ces deux modes, des bandes noires assez importantes occuperont l'écran. Mais avec le bouton L, vous pouvez choisir d'enlever de l'écran toute les indications (vies, points...). Votre arme de base peut évoluer grâce aux options récupérées. Vous disposez d'un rayon laser autoguidé, mais il vous faudra auparavant locker votre cible à l'aide de votre viseur. Cette arme permet notamment de détruire les unités au sol. Lorsque des ennemis viennent du sol, les zooms sont à l'honneur. La 3D est utilisée pour représenter certains éléments du décor et leur donner un effet de profondeur. Il y a sept niveaux, tous s'achèvent par un boss. Certains effets spéciaux, comme la distorsion lors du combat contre le premier boss, sont superbes. Enfin, il est possible à deux joueurs de profiter ensemble de cette fête intersidérale.



Il faut locker vos cibles avant qu'elles remontent.



Cela ne se voit pas sur la photo, mais les décors sont en déformation permanente!



AVIS

oui, encore!

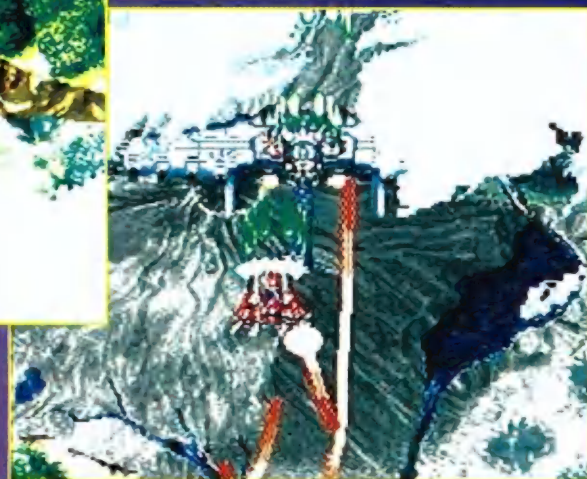


PANDA

Vous ne pouvez pas imaginer le plaisir que j'ai pris en jouant à Layer Section. Retrouver un bon shoot-them-up après si longtemps! Le dernier en date remonte au temps de la NEC (ça ne nous rajeunit pas!). Il est rapide et, surtout, il fait plus appel aux réflexes qu'à la mémoire! Ce n'est pas le genre de jeu au cours duquel on se dit: "Là, il y en a sûrement deux qui vont apparaître à gauche..." Non, là, on reste crispé sur le pad, tentant désespérément d'échapper aux tirs ennemis, et l'on est davantage concentré sur la direction du vaisseau que sur celle de ses tirs. Le vieil adage se vérifie une nouvelle fois: c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs "shoots"!



Les décors sont variés.



La tête dans les nuages et les pieds dans l'eau!

BOSS DURS!

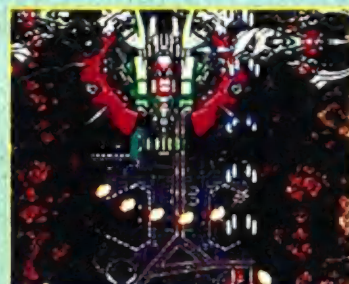
Les boss utiliseront toutes les vieilles ficelles des shoot pour vous descendre: changement de la cadence des tirs, lasers autoguidés, pluie de missiles... Restez calme et éradiquez sans répit!



Pourvu qu'il vous reste des crédits quand vous rencontrerez celui-ci...



Le cinquième boss n'hésite pas à vous arroser de missiles...



Détruisez les attaches de ce boss, il ira s'écraser tout seul au sol!



TAITO/IMPORT

PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 82%

Un petit dessin animé bien sympathique, qui ne mange pas de pain...

GRAPHISMES 90%

De bons effets graphiques, notamment grâce à l'utilisation d'éléments en 3D.

ANIMATION 95%

C'est rapide et ça ne ralentit jamais. Un vrai régal!

MUSIQUE 93%

Un bon petit fond sonore: des morceaux de techno du meilleur effet.

BRUITAGES 87%

Classique, sans grande originalité...

DUREE DE VIE 90%

Pour ceux qui n'ont pas l'habitude des vrais shoot-them-up, cela risque d'être dur.

JOUABILITE 87%

C'est un peu fouillis avec tous les tirs et explosions, mais ça n'est pas pour me déplaire.

INTERET 95%

Enfin un vrai shoot-them-up comme ils savaient si bien les faire sur NEC! Cela faisait longtemps.

55 Magasins

AGEN - Tél: 53 87 92 52 Nouveau !

AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26

AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 Nouveau !

ALBI - Tél: 63 49 94 40

AMIENS - Tél: 22 92 28 85

ANGERS - Tél: 41 87 59 14

ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15

ANNECY - Tél: 50 45 75 71

ANNEMASSE +Genève - Tél: 50 87 16 75 Nouveau !

AVIGNON - Tél: 90 82 22 61

BAYONNE - Tél: 59 59 41 61

BLOIS - Tél: 54 78 97 38

BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19

BOURGES - Tél: 48 24 92 62

BREST - Tél: 98 46 59 10

BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30

CAEN - Tél: 31 38 88 66

CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50

CHALON S/Saône - Tél: 85 42 98 58

CHOLET - Tél: 41 46 06 01 Nouveau !

DIJON - Tél: 80 58 95 94

DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 Nouveau !

EVREUX - Tél: 32 62 54 72

FREJUS - Tél: 94 53 64 18

GRASSE - Tél: 93 36 34 45

GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25

LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76 Nouveau !

LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01

LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17

LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55

LYON - Tél: 78 60 33 60

MARSEILLE - Serveur: 36 68 22 06 Nouveau !

METZ - Tél: 87 36 33 33

MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33

MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82

NANTES - Tél: 40 35 57 93 Nouveau !

NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30

NIMES - Tél: 66 21 81 33

NIORT - Tél: 49 77 05 13

ORLEANS - Tél: 38 77 98 30

PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10

PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00

QUIMPER - Tél: 98 95 12 48

RENNES - Tél: 99 78 27 18 Nouveau !

RODEZ - Tél: 65 68 94 58

ROUEN - Tél: 35 89 60 33

SETE - Tél: 67 74 81 46 Nouveau !

St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13

St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79

St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07

STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81

TARNOS - Tél: 59 64 18 66

TOULON - Tél: 94 91 39 69

TOURS - Tél: 47 20 42 30

VALENCE - Tél: 75 56 72 90

Villes encore disponibles

LILLE, NARBONNE, NANCY, LE MANS,
LORIENT, CARCASSONNE, PAU, LE PUY,
CLERMONT-F, NEVERS, CHARTRES,
MELUN, CHERBOURG, BEZIERS, TARDES,
BESANCON, BELFORT, EPINAL, MULHOUSE,
COLMAR, BAR-LE-DUC, CHARLEVILLE-M,
PERPIGNAN, AURILLAC, NEVERS, AUXERRE,
CHARTRES, ALENCON, LAVAL, VANNES,
CHARLEROI, LIÈGE, BRUXELLES....

Nouvelles adresses

VALENCE - 29, 31 Av Félix Faure

BOURGES - 13, Pl Planchot

Ouvertures

RENNES - 17, Pl du Champ Jacquet

NANTES - 9, rue des Halles

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos intérêts sont en jeux !

L'Engagement des DOCKS

- ❖ Vous racheter **CASH** * vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- ❖ Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE**
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- ❖ Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- ❖ Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

Notre serveur 36 68 22 06 à votre service

Un tee shirt offert pour
l'achat d'une Play Station
en novembre

Play Station
livrée avec un CD de demo et un pad

2099 Frs TTC

console Française distribuée et garantie par SONY France

SATURN
livrée avec un jeu et un pad

PROMOTION
Téléphonez à votre magasin

Jeux d'occasion Mega Drive
et Super Nintendo à partir de

59 Frs

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client n°1 940 746

**Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,

notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24h sur 24 au **36 68 22 06**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables au bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68... : la taxation est de 2,19 F TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer

REVIEW

FIFA
SOCCER
96

Le mode Replay est idéal pour revoir les buts. On peut changer l'angle de vue.

Comme le bon vin, FIFA s'améliore d'année en année. Quelques innovations, des erreurs supprimées: Electronic Arts ne cesse de peaufiner son jeu... Jusqu'à la perfection?

Tel le serpent qui fait peau neuve, la série des FIFA se refait une troisième jeunesse. Sur la version 96, les Silicon Graphics ont été mises à profit pour l'animation des joueurs. Côté simulation, douze ligues ont été intégrées, avec plus de trois cents véritables footballeurs. Les pros apprécieront de voir Bernard Lama défendre les buts du Paris Saint-Germain tandis que David Ginola et George Weah tirent à boulets rouges dans le camp adverse. A moins qu'ils ne préfèrent Rai et Romario, les stars de l'équipe nationale brésilienne. Jamais encore un jeu de foot n'avait été aussi réaliste dans la répartition des joueurs. En plus, une pile sauvegarde automatiquement la progression d'un championnat, d'un tournoi ou d'une ligue. On peut même transférer des joueurs. Sur le terrain, on retrouve le mode caméra de FIFA 95 et un nouveau système de une-deux est mis en place pour les remises en jeu. A ce propos, dans la version testée ici, après une remise de la tête de la part d'un coéquipier, les joueurs ont la fâcheuse tendance de tirer au but même quand ils sont à l'autre bout du terrain. Selon Electronic Arts, ce bug sera absent de la version finale. D'autre part, les goals, quand ils sont contrôlés par l'ordinateur, se laissent berner par des diagonales traîtresses. Gageons que ces petits

défauts seront aussi gommés de la version précédente. On peut contrôler les goals, mais la caméra qui filme l'action a parfois du mal à suivre la balle. Difficile de diriger un goal qui n'est pas à l'écran. FIFA 96 résout en partie ce problème grâce à des flèches qui indiquent les receveurs potentiels de passes qui se dirigent en dehors de l'écran. Sinon, tous les footballeurs sont capables de faire des têtes, des bicyclettes, des ailes de pigeon (pas facile à mettre en pratique),



Un corner bien orchestré se termine souvent par un but contre l'ordinateur.

des lobs, des tacles, des coups de coude et des feintes de corps, c'est-à-dire des changements brusques de trajectoire avec la balle au pied. Un bouton permet d'accélérer en attaque comme en défense. Comme la fatigue est

gérée, mieux vaut utiliser son énergie avec parcimonie. Il est possible de donner un effet à la balle grâce au pavé directionnel et les talonnades sont au rendez-vous. Avec l'adaptateur d'Electronic Arts, on peut jouer jusqu'à quatre en même temps.



Les tacles sont assez méchants dans FIFA 96. N'oubliez pas de régler l'arbitre sur la position "aveugle".

AVIS

oui, mais...



MARC

Le FIFA nouveau est arrivé sur Megadrive et Super Nintendo. Sur MD, c'est une bonne acquisition, malgré quelques défauts dans la jouabilité, communs aux deux versions (qui, selon Electronic Arts, devraient disparaître dans la version finale) et un scrolling moyen. Sur SNIN, je reste un fervent supporter de International Superstar Soccer Deluxe, qui est très complet. Pourtant, FIFA 96 atteint un réalisme étonnant: il y a tous les vrais joueurs des équipes internationales et nationales de la saison 94-95. On peut même créer sa propre équipe et la customiser. Sur le terrain, la jouabilité passe par un long apprentissage mais on s'amuse quand même, surtout à plusieurs. Il faut dire que l'ordinateur n'est pas un adversaire intéressant. Les fondus de FIFA apprécieront la cuvée 96.



Les poteaux sont assez fréquents. Les matchs n'en sont que plus tendus.

AU MENU CE SOIR

FIFA Soccer 96 est avant tout une vraie simulation de football. Il existe bien un mode Arcade, mais on ne profite pas pleinement du jeu. A ce propos, il est possible maintenant de changer de tactique en plein match grâce à un système de combinaisons de boutons qui activent telle ou telle tactique. Le réalisme n'en est que plus accentué.



La couverture du terrain est un aspect important du jeu.



Six stratégies sont disponibles.



Cinq formations au total, rien que du très classique.



Les footballeurs sont définis par quatorze statistiques, pas moins!

AVIS

Non!



PANDA

Sur Megadrive, le jeu s'en tire honnêtement mais sans gloire. Enfin, il faut avouer que sur cette bécane, la concurrence n'est pas bien rude. Mais sur Nintendo, au secours, aux abris, c'est la débâcle! Voici ses principaux défauts: il n'est ni beau, ni rapide, et l'animation est tellement minable que le scrolling n'arrive pas toujours à suivre la balle... En goal manuel, c'est pratique! Lorsqu'un de vos joueurs que vous ne contrôlez pas reçoit une balle aérienne, il shoote directement et plus ou moins n'importe où! Un de mes joueurs a même réussi à me marquer un but! Pour récupérer la balle, c'est toute une histoire: soit faire un tackle sanglant, soit appuyer sur le bouton qui sert aussi à changer de joueur. Alors vraiment, pourquoi s'attarder sur ce jeu alors qu'ISSN Deluxe est tellement mieux sur tous les plans...



Pour les touches, une fenêtre permet de choisir le destinataire.



Les scènes de victoire sont assez amusantes.

REVIEW

MD

ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS

PRIX: D

1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT/FOOTBALL

PRESENTATION 86%

Les écrans de sélection sont pratiques et bien présentés.

GRAPHISMES 83%

Un seul reproche: les maillots des deux équipes sont parfois trop semblables.

ANIMATION 80%

Le scrolling est un peu saccadé quand on fait des passes transversales.

MUSIQUE 70%

Seulement durant les menus. Pendant, les matchs, nada!

BRUITAGES 88%

La foule hurle et réagit à chaque tir au but. C'est très vivant.

DUREE DE VIE 88%

Avec le système de tournois, de ligue et de championnat, on ne s'ennuie pas. Du moins pas à deux.

JOUABILITE 84%

Quelques petites erreurs. Il faut un temps d'adaptation avant de bien construire son jeu.

INTERET 88%

Un bon cru 96 qui gomme les erreurs du précédent. Pour les fans de simulation.

**FIFA
SOCCER
96**

CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUES: PAR PILE

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN

ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS

PRIX: E

1-54 JOUEURS SIMULTANÉMENT/FOOTBALL

PRESENTATION 83%

Les menus sont plus réussis sur Megadrive.

GRAPHISMES 85%

Bon travail. Les joueurs sont réalisés en 3D sous Silicon Graphics.

ANIMATION 85%

C'est rapide, un peu trop, même. Des fois, on a du mal à suivre l'action.

MUSIQUE 75%

Rien pendant les matchs. La musique est très présente dans les menus.

BRUITAGES 82%

Le commentateur et le public sont un peu mous.

DUREE DE VIE 89%

Heureusement qu'on peut jouer à quatre. C'est toujours plus agréable entre amis.

JOUABILITE 84%

Les coéquipiers suivent mieux l'action que sur MD. Le mode Entraînement est bien utile.

INTERET 84%

FIFA Soccer 96 n'est pas la meilleure simulation de foot sur SNIN. Les pros apprécieront cependant.

REVIEW



Boum, et un de moins!



Il faut adopter une conduite virile dans ce genre de jeu.

AVIS oui, mais...



PANDA

Les séquences cinématiques sont très marrantes et la difficulté est bien dosée. C'est un jeu assez sympa et relativement complet au niveau de l'équipement. On

peut sauvegarder sur la cartouche de sauvegarde... mais je trouve que l'animation n'est pas terrible, et qu'il y a trop de bugs graphiques. En fait, l'inconvénient principal est qu'on n'a pas vraiment l'impression de jouer sur une 32 bits... Etablir une comparaison avec un Gran Chaser ou un WipEout tournerait au jeu de massacre! Ce n'est pas un mauvais jeu mais il sous-exploite la bécane. La puissance d'un jeu 16 bits sur console 32 bits, ce n'est pas le genre de slogan que j'aime entendre.

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

Buggies et stock-cars en délire! Un coup de magnum, des pneus qui crissent, et c'est parti pour des courses poursuites vers l'enfer!

Après la scène d'intro cinématique où l'on vous explique que vous êtes une tête brûlée, on vous demande de partir à la poursuite de dangereux criminels. Chasseur de primes sans peur et sans reproche, vous chevaucherez le modèle de votre choix et pourrez le doter de divers équipements: missiles, nouveau moteur, suspensions... Le kit du petit bolide, quoi! Les criminels sont dispersés sur différents mondes. Lors de chaque course, leurs sous-fiffres essayeront de vous empêcher de les atteindre. Sur la route, vous rencontrerez plusieurs types d'ennemi: des voitures, des avions et des unités fixes comme des tourelles équipées de laser. Vous pouvez jouer à deux simultanément: dans ce cas, l'écran sera splitté en deux parties horizontales.



En mode 2 joueurs, collaborer est le meilleur moyen d'arriver à la fin du parcours. Mais malheureusement...



Les scènes filmées sont marrantes et d'une très bonne qualité graphique.



Dans le brouillard, on ne voit pas un Marc à deux mètres...



CRYSTAL DYNAMICS/BMG

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE BUGGIES

PRESENTATION 90%

Un petit film assez marrant en guise d'introduction.

GRAPHISMES 83%

Un peu "ancienne mode", période 16 bits.

ANIMATION 84%

Rapide, mais l'affichage rame un peu.

MUSIQUE 82%

Couverte par les bruitages, et ce n'est pas un drame.

BRUITAGES 70%

Je n'ai pu que noyer mon chagrin avec une Aspirine.

DUREE DE VIE 91%

La difficulté est bien dosée et très progressive.

JOUABILITE 83%

La prise en main n'est pas trop aisée.

INTERET 78%

Je me suis marré un moment, puis je me suis rappelé que je ne jouais pas sur ma bonne vieille SNES...

ULTIMA games



MINITEL
CONNECTEZ-VOUS !!!

3615
**ULTIMA
GAMES**

PROMO - OCCASIONS
VPC (la moins chère de France)

... PAR COURRIER ...
PAR TELEPHONE ...
PAR FAX ...

A ULTIMA VPC

BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX

TEL : (1) 46 70 44 00

FAX : (1) 43 38 11 86

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

BOUTIQUES ULTIMA

NOUVEAUX MAGASINS

→ **BRIVE**

29, rue de la République - 19100

Tél : 55 17 18 00

→ **BRUNOY**

18, rue Pasteur - 91800

Tél : 69 39 55 82

→ **CERGY PONTOISE**

7, Grand Place - 95000

Tél : 30 31 25 25

→ **LIMOGES**

40, avenue Garibaldi - 87000

Tél : 55 10 97 97

→ **LYON**

32, rue Ney - 69006

Tél : 72 74 46 39

→ **NICE**

42, bd Gambetta - 06000

Tél : 93 82 52 52

→ **RODEZ**

6, avenue Victor Hugo - 12000

Tél : 65 68 41 79

PARIS

→ **PARIS/COBELINS**

NEUF - OCCASION - ECHANGE

57, avenue des Gobelins - 75013

Tél : 47 07 33 00

→ **PARIS/REPUBLIQUE**

NEUF - OCCASION - ECHANGE

5, BD Voltaire - 75011

Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31

→ **PARIS/ST GERMAIN**

NEUF - OCCASION - ECHANGE

73, BD St Germain - 75005

Tél : 43 54 50 00

→ **PARIS/TURIN**

OCCASION - ECHANGE

21, rue de Turin - 75008

Tél : 42 94 97 14

→ **ASNIERES**

NEUF - OCCASION - ECHANGE

95, avenue de la Marne - 92600

Tél : 47 91 49 47

PROVINCE

→ **BASTIA**

2, rue de la Miséricorde

20200 - Tél : 95 31 68 70

→ **BAYONNE**

11, rue du Port de Castets - 64100

Tél : 59 46 13 38

→ **BORDEAUX**

203, rue Ste Catherine

33000 - Tél : 56 92 85 11

→ **BOURGES**

9, rue d'Auron

18000 - Tél : 48 24 46 72

→ **CARCASSONNE**

22, rue Aimée Ramond - 11000

Tél : 68 47 49 74

→ **CASTRES**

6, rue Henri IV

81100 - Tél : 63 59 28 03

→ **LE HAVRE**

95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600

Tél : 35 19 00 82

→ **LOCHES**

5, rue St Antoine

37600 - Tél : 47 59 28 20

→ **NIMES**

4, rue des Greffes

30000 - Tél : 66 76 16 16

→ **PERPIGNAN**

17, av. Guynemer

66000 - Tél : 68 50 89 50

→ **POITIERS**

8, rue de l'Éperon

86000 - Tél : 49 41 77 45

→ **ROCHEFORT**

127 bis, rue Louis Thiers - 17300

Tél : 46 99 81 25

→ **ROUEN**

103, rue du Général Lederc

76000 - Tél : 35 98 38 99

→ **TOULOUSE**

11, rue des Lois

31000 - Tél : 61 12 33 34

→ **FORT DE FRANCE**

Centre Commercial Le Trident

Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.
... **REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS** ...
CONTACTEZ-NOUS AU 43 55 72 77

SATURN et PSX en version Française ENFIN DISPONIBLES !!!

CONSOLE SONY PLAYSTATION

Garantie 1 an



2 099 F
complète

JEUX

• AIR COMBAT	399 F	• ROAD RASH 3	399 F
• CYBERSLED	349 F	• STARBLADE ALPHA	349 F
• DESTRUCTION DERBY	369 F	• STREET FIGHTER REAL	369 F
• DICSWORLD	369 F	• STREET FIGHTER THE MOVIE	349 F
• DRAGON BALL Z	399 F	• TEKKEN	369 F
• FIFA 96	399 F	• THEME PARK	399 F
• GUNNER EVENS	349 F	• THO SHI DEN	349 F
• HYPER FORMATION SOCCER	369 F	• VAMPIRE	399 F
• JUMPING FLASH	349 F	• WING COMMANDER	NC
• KILEAK THE BLOOD	349 F	• WINNING ELEVEN	369 F
• MAGIC CARPET	399 F	• WIPEOUT	369 F
• MORTAL KOMBAT 3	399 F	• WORMS	399 F
• NBA JAM TE	349 F	• ZERO DIVIDE	349 F
• NHL 96	399 F	• 3D LEMMINGS	369 F
• PARODIUS	349 F		
• PHILOSOMA	369 F		
• PRIMAL RAGE	399 F		
• RAIDEN PROJECT	369 F		
• RAPID RELOAD	349 F		
• RAYMAN	299 F		
• RIDGE RACER	369 F		

ACCESSOIRES

• CONTROL PAD	149 F
• ASC II PAD	349 F
• FIGHTER STICK ASC II	NC
• CARTE MEMOIRE	169 F
• CABLE EXTENSION	169 F

CONSOLE SATURN

Garantie 1 an



+ CADEAU
+ 2 JEUX
SUPER PRIX TEL !

JEUX

• CYBER SPEEDWAY	399 F	• MYST	399 F	• VICTORY GOAL	249 F
• DARK LEGEND	449 F	• NBA JAM	399 F	• VIRTUA RACING	399 F
• DAYTONA USA	449 F	• NHL HOCKEY 96	399 F	• WING COMMANDER 3	NC
• DEADALUS	399 F	• MORTAL KOMBAT	399 F	• WORMS	NC
• DIGITAL PINBALL	349 F	• PANZER DRAGON	449 F		
• FIFA 96	399 F	• PARODIUS	449 F		
• GALE RACER	299 F	• PRIMAL RAGE	449 F		
• GOLDEN AXE	449 F	• RAYMAN	299 F		
• GRAM CHASER	349 F	• ROBOTICA	399 F		
• LEGEND OF PINBALL	399 F	• SHINOBI	349 F		
• MAGIC CARPET	399 F	• STREET FIGHTER REAL	269 F		
		• STREET FIGHTER THE MOVIE	399 F		
		• THEME PARK	399 F		

ACCESSOIRES

• CONTROL PAD	169 F
• CONTROL PAD TURBO	199 F
• VIRTUA STICK	299 F
• ARCADE RACER	479 F
• CARTE MEMOIRE	349 F
• ADAPTEUR JEUX JAP/US	249 F

MEGADRIVE

• MEGADRIVE OCCASION
+ 1 JEU **399 F**

JOYPAD	29 F
JOYPAD & BOUTONS	79 F
ACTION REPLAY	349 F

JEUX NEUFS

SHAG FU	149 F
ECCO 2	199 F
PITFALL	199 F
LEMINGS 2	199 F
SONIC 2	199 F
CHEK REX 2	199 F
URBAN STRIKE R	199 F
FIFA 95	239 F
NBA LIVE	239 F
PGA	239 F
ROAD RUSH 3	239 F
SONIC AND KNUCKLES	249 F
SONIC PINBALL	249 F
SAMPRAS 96	299 F
FIFA 96	349 F
MEGALOMANIA	349 F
NBA 96	349 F
STREET RACER	349 F
THEME PARK	349 F
SONIC 3	399 F
BATMAN FOR EVER	399 F
ASTERIX	399 F
SPIN	399 F
BATMAN FOR EVER	399 F
PRIMAL RAGE	399 F
PETE SAMPRAS	399 F

VIRTUA RACING	399 F
ADAM'S FAMILY VALUE	399 F
JUSTICE LEAGUE	399 F
MORTAL KOMBAT III	449 F
LIGHT CRUSADER	449 F
THOR	449 F

JEUX D'OCCASION

SONIC	49 F
GOLDEN AXE	79 F
BATMAN	99 F
ASTERIX	99 F
QUACK SHOT	99 F
COOL SPOT	139 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F
E A HOCKEY	139 F
STREET OF RAGE 2	139 F
MORTAL KOMBAT	139 F
STREET FIGHTER II	139 F
FIFA 95	199 F
NBA LIVE	199 F
FLASH BACK	199 F
JURASSIC PARK	199 F
NBA JAM	199 F
ALADDIN	249 F
LE ROI LION	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
THEME PARK	299 F
STREET RACER	299 F

**PLUSIEURS MILLIERS
DE JEUX DISPONIBLES**

SUPER NINTENDO

• SUPER NINTENDO Neuve	699 F
+ 1 Jeu	
• SUPER NINTENDO Occasion	399 F

JOYPAD SUPER 4	69 F
ADAPTEUR 4 JOUEURS	119 F
ADAPTEUR JEUX US/PAD	99 F
ACTION REPLAY	349 F

JEUX NEUFS

DOOM	449 F
CHRONOTIGGER	499 F
THEME PARK	399 F
SUPER MARIO WORLD II	599 F
TINTIN	499 F
INTER. SOCCER DE LUXE	449 F
MORTAL KOMBAT III	449 F
KICK OFF 3	499 F
MICKAEL JORDAN	199 F
INTERNATIONAL SOCCER	199 F
NBA LIVE	399 F
SUPER PUNCH OUT	399 F
OBELIX	449 F
ILLUSION OF LIVE	449 F
FINAL PHANTASY IV	499 F
STREET RACER	299 F
VAMPIRE KISS	449 F
DRAGON BALL Z 3	449 F
BATMAN FOR EVER	449 F
JUDGE DREAD	449 F
JUNGLE STRIKE	349 F
PRIMAL RAGE	449 F
ADAM'S FAMILY VALUE	399 F
KILLER INSTINCT	599 F

JEUX D'OCCASION

MARIO WORLD	99 F
STREET FIGHTER	99 F
BATMAN RETURN	99 F
ADAM FAMILY	149 F
CANON FODDER	149 F
FLASH BACK	149 F

ASTERIX	149 F
ANOTHER WORLD	149 F
NBA JAM	199 F
BOMBERMAN 2	199 F
MARIO KART	199 F
CANTONA	199 F
ALADDIN	249 F
LE ROI LION	249 F
ZELDA	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
DONKEY KONG	299 F
SUPER STAR SOCCER	299 F
ILLUSION OF TIME	349 F

JAGUAR

• JAGUAR + 1 JEU	990 F
JAGUAR CD + 4 JEUX	1390 F
PRIMAL RAGE	449 F
FIGHT FOR LIFE	449 F
SUPER BURN OUT	449 F
RAYMAN	399 F
CHECKERED FLAD	199 F
DOUBLE DRAGON	299 F
SENSIBLE SOCCER	299 F
PINBALL FANTASIE	349 F
CANON FODDER	299 F
FLASHBACK	399 F
FLIPOUT	399 F
HOVER STRIKE	399 F
THEME PARK	399 F
RATSUMI NINJA	399 F
WOLFSTEIN	299 F
ULTRA VORTEX	399 F
FLIP OUT	399 F

**Super
promos !**

RAYMAN 299 F

FIFA 96
+ 2ème joypad **469 F**

**ADAPTEUR
UNIVERSEL** pour
jeux US et JAP sur votre
console française **199 F**

ATTENTION

**ULTIMA
ACHETE**

**COMPTANT VOS
JEUX VIDEO**

PLUS CHER

Avant de vendre
ou d'échanger
vos anciens jeux
et consoles,

comparez les prix
du marché et
contactez votre
magasin **ULTIMA**.

N'oubliez pas,
**ULTIMA
c'est PLUS**

BON DE COMMANDE à ren

Après un nouveau Micro Machines, Codemasters sort un autre jeu de circuits automobiles aux décors moins déli-

rants et à la conduite bien plus réaliste.

Dans l'esprit de Super Off Road, Super Skidmarks vous place au volant d'un véhicule parmi douze aux caractéristiques variées, tant pour la conduite que pour la tenue de route. Voiture de sport, formule 1, camion, Jeep... toutes les voitures bénéficient d'effets de lumière qui enrichissent leur rendu 3D. Pour courir avec le véhicule de votre choix, le mode de jeu Match Race permet de choisir son véhicule et le circuit. Un mode d'entraînement en quelque sorte. Dès lors que votre apprentissage est terminé, le Championship Leagues s'offre à vous. Quatre ligues (aux décors différents) sont proposées, du bord de mer au désert en passant par les montagnes et la neige. Six circuits composent chaque ligue et, pour gagner, vous devez arriver dans les quatre premiers des trois premières courses et premier des trois suivantes! Durt! Une fois une ligue remportée, vous obtenez 25% du mot de passe... Et une fois les quatre ligues achevées – avec un mot de passe au complet –, vous accédez à la ligue des pros avec quatre nouvelles ligues et donc 24 circuits inédits. Autant vous dire que ce championnat demande beaucoup de dextérité: au total, ce sont 48 circuits en 3D regorgeant de creux, bosses, tremplins que vous devrez terminer... Une option de base permet de choisir la vitesse entre Slow et Turbo. En ligue pro, vous pourrez aussi passer en Nitro. Hormis ces multiples modes de jeu, la cartouche est par ailleurs dotée de deux ports paddle, comme pour Micro Machines, afin de jouer à quatre joueurs simultanément, avec écran splitté ou non. Codemasters, qui se spécialise dans les circuits automobiles, signe ici une excellente course à la conduite réaliste.

SUPER SKIDMARKS

BORD DE MER

Un premier circuit assez facile pour cette seconde ligue au décor de bord de mer. C'est un plaisir de sauter du "tremplin" central!



En Time Race, vous pouvez choisir votre véhicule.

SPLITTÉ OU PAS?

A deux joueurs, l'écran peut se splitter verticalement ou horizontalement, selon votre préférence. A trois ou quatre joueurs, l'écran se splitte également. Mais si vous préférez jouer sur un écran normal, c'est possible. Dans ce cas, les retardataires qui sortiront de l'écran seront ramenés automatiquement à hauteur des autres et il leur sera compté des points de pénalité.



Mode 2 joueurs horizontal.



Mode 4 joueurs. Les fenêtres sont toutes petites!

AVIS

oui!



ELVIRA

Pour tout dire, je ne trouve pas les graphismes des circuits enchanteurs (tout en ombrées, dans les tons marron)... Mais il est vrai que, dans une course, la beauté est moins importante que les sensations obtenues... et de ce côté-là, tout va bien! La 3D se ressent à chaque virage, sur chaque bosse! Par ailleurs, les douze véhicules proposés ont des caractéristiques bien distinctes et tous requièrent une conduite adéquate... Pour bien dérapier, il faut en fait anticiper les virages – le "par cœur" est bien sûr de rigueur – et appuyer sur le paddle en diagonale. Fun garanti avec le mode Multiplayers, très bien pensé, avec la possibilité de splitter l'écran à la demande. On peut seulement regretter qu'un plan du circuit ne s'affiche pas avant la course, histoire que l'on puisse repérer les lieux.



CODEMASTERS/ECUDIS

PRIX: D

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE

PRESENTATION

79%

Demos de circuits avec divers modes de jeu.

GRAPHISMES

87%

En 3D, tant pour les voitures que pour les circuits. Multiples effets de lumière, mais rien d'impressionnant.

ANIMATION

90%

Beaucoup de fluidité et trois vitesses qui décoiffent.

MUSIQUE

75%

Difficile à noter vu qu'il n'y en a pratiquement pas, comme dans Micro Machines.

BRUITAGES

80%

Mêmes sons de départ que dans M.M. et des bruits de moteur moyennement rendus.

DUREE DE VIE

93%

A quatre, on joue indéfiniment sans se lasser. Seul, vous n'êtes pas prêt d'atteindre la ligue des pros...

JOUABILITE

90%

Une conduite réaliste qui demande de l'entraînement mais de divines sensations couronnent vos efforts.

INTERET

89%

48 circuits et 12 véhicules en 3D pour une simulation automobile marrante et réaliste.

KONCI

123 Bd Voltaire
75011 PARIS

(1) 44.93.51.30

ouvert 7j/7j métro Voltaire

Pack n°1

K7 gogeta VO
+
1 figurine battle
au choix
+
5 sachets de
pogo DBZ
= 199 Frs

Pack n°2

1 Fig battle au choix
+2 hero collection 4
+5 pogos DBZ
+10 ramicard
+10 carte laser
brillantes
= 199 Frs

Pack n°3

1 k7 video au
choix
+
1 pack pp27
+
1 cd audio
= 199 Frs

Video DBZ VF

- Vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 la piece 109 Frs
- Vol. 8 Broly le super guerrier 109 Frs
- Vol. 9 Mercenaires de l'espace 109 Frs
- vol. 10 Le pere de de Son Goku 109 Frs
- vol. 11 L'histoire de Trunks 109 Frs
- Vol. 12 La legende de Shenron 109 Frs
- NEW Le retour de Broly 129 Frs
- NEW L'attaque des bioroids (Bio Broly) 129 Frs
- NEW Dragon Ball Le chateau du demon 129 Frs
- NEW Dragon Ball L'aventure mystique 129 Frs
- NEW Video Pal Vo JAP GOGETA 99 Frs

DIVERS

- Vf AH my Goddess vol. 1, 2 110 Frs
- Vf Yohko vol. 1, 2, 3 110 Frs
- Vf Cobra vol. 1, 2 149 Frs
- Vf Macross the movie 149 Frs
- Vf Ken le survivant 149 Frs
- Vf Saint Seiya vol. 1, 2, 3 129 Frs
- Vf Mlle Meteo vol. 1, 2 129 Frs

autre titre nous appeler

CD Audio

un très grand choix de CD . Toutes les
musiques et chansons, de vos séries
préférées: Lodos, City Hunter, DBZ
, Sailormoon, Maison ikkoku, St Seiya ...
mais aussi les Bgm de vos RPG
et jeux video .

Prix à partir de 99 Frs 8 cd acheter= 1 offert

Bon de commande à retourner à KONCI VPC

123 Bd Voltaire 75011 Paris.

NOM: PRENOM:

ADR:

CP: VILLE: Tel:

Designation	Q	MONTANT

Total a payer + 30 Frais de port colissimo 24/48H

Prix indiqués TTC TVA 20.6 % Comprise Tarif VPC dans la limite des stocks disponibles
prix modifiables à l'avance sans préavis.

Revendeur appelez nous, les meilleures
disponibilités et prix sont chez nous.

Tel : 44.93.51.30

Fax : 44.93.51.34

Full Action KIT



199 F 199 F 199 F 239 F 199 F 239 F

SUPER BATTLE COLLECTION



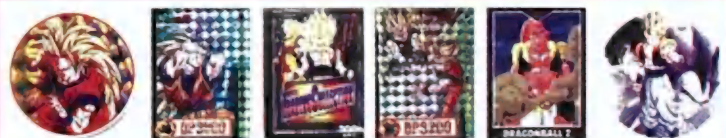
volume N°1 au N°9 75 Frs pcs . Vol N°10 129 F



Vol 11 au 14 119 F Pcs . Vol 15, 16 99 F Pcs

NEW ! Vol 17 et 18 Tel

Super
collection
99 F



New Pogos + de 100 modèles différents
sachet de 9 brillants !! + 1 slamer 15 F

les 3 pour 39 F les 5 pour 49 F

Hero collection 4

sachet de 10 cartes 20 F

les 3 pour 50 F les 4 pour 60 F

Trading collection pack de 12 cartes 30 F

! New ! Power level N°15 série complète 199 F

Série D.P N°24 complète 199 F

Paquet de PP27 34 carte dont 4 Brillantes 49 F

! New ! P.P card 28 le paquet de 34 cartes 69 F

Ramicard les 10 cartes plastifiées pour 39 F

Maxi ramicard (10x15) les 10 49 F

Jeux de cartes 54 cartes DBZ ou sailor 39 F

Série laser brillantes les 47 cartes 99 F

Special collection 2,3, best collection

Jeux Video

Modification Snin 50Hz en Sfc 60Hz 98 Frs

Devis pour reparation de consoles gratuit

konci rachète console et jeux au meilleur
prix du marché.

Jeux occasion à partir de 69 Frs

Nouveautés PSX, Saturn, Sfc

TEL

AIR SOFT GUN

Toute la gamme Gaz, pompe, électrique :
Beretta 92fs, S&W, colt, fa-mas, M559, M80,
Kurtz, Uzi, Scorpion, Double Eagle etc ...

Prix les moins cher possible

à partir de 189 Frs

SUPER NINTENDO

REVIEW

Les Looney Tunes, vous connaissez? Daffy, Titi, Monster Max, Sam... Les Toons de la Warner sont de retour dans un nouveau jeu de plates-formes avec en guest star Porky. Porky s'endort en feuilletant des brochures d'agences de voyage. Il cherche un endroit cool pour ses vacances. Hélas, ses rêves vont l'entraîner dans des vacances cauchemardesques où, dans la plus pure tradition, le cochon se débarrassera de ses ennemis en leur sautant sur la tête... Porky peut aussi à l'occasion tirer sur des légumes pour peu qu'il attrape le bonus de tir. Les actions du cochon s'arrêtent là, ce qui peut sembler un peu léger, mais le point fort de ce jeu ne réside pas dans l'animation des sprites. En effet, ce sont les graphismes de dessin animé qui accrochent en premier lieu le joueur avec six très longs niveaux aux noms enchanteurs de forêt hantée, Far West, Atlantis, mines abandonnées, montagnes et château maudit. Non seulement ces niveaux sont longs, mais ce sont aussi de véritables dédales dans lesquels l'errance permet de découvrir de nombreuses salles secrètes gorgées de bonus. Les graphismes dissimulent également une originalité rare dans les jeux de plates-formes à savoir que chaque nouvelle partie est l'occasion de découvrir les mêmes niveaux sous un climat différent (voir encadré "Quel temps fait-il?"). Une idée sympathique pour un jeu accessible à tous les joueurs.



AUCUNE COMBATIVITÉ!

Comme c'est facile de dégommer les boss de fin de niveau... Presque trop facile, d'ailleurs... On reconnaît tous nos héros de dessin animé, énormes à l'écran et sans grande mobilité, donc trop simples à toucher.

Le fantôme. Attendez qu'il enlève son chapeau.



Porky s'agrippe tout seul aux chaînes.



Yosemite Sam. Lancez la poêle pour renvoyer ses balles.

Tiens, j'ai cru voir un Titi mutant...



Daffy Duck et son robot.

AVIS

oui!



ELVIRA

Bien qu'il ait un air fadasse, Porky se révèle néanmoins assez complexe car vous devez rechercher des salles de bonus mais aussi atteindre les hauteurs des niveaux, qui recèlent souvent des secrets... Les dédales des lieux sont également l'occasion de bonnes prises de tête, mais il est dommage que les Continues soient infinis car, forcément, même avec des passages difficiles, on vient vite à bout du jeu d'autant plus que chaque Continue ramène exactement à l'endroit où Porky avait perdu sa dernière vie... Le jeu est donc très sympa dans le genre classique, et les variations climatiques à chaque nouvelle partie lui confèrent un plus certain, mais sa durée de vie est très limitée.

QUEL TEMPS FAIT-IL?

Ô surprise! Chaque partie est l'occasion de voir les niveaux sous un nouveau jour! Tant au point de vue climatique que pour certains éléments du décor qui varient. Une idée originale et très bien réalisée. Voici six photos d'un même lieu.



Des guirlandes de Noël.



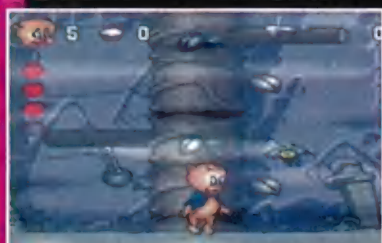
Au printemps.



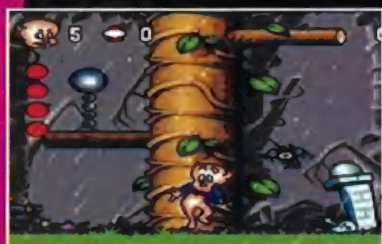
Un sombre automne.



Il neige!



Un épais brouillard.



Quelle sale pluie...



Un niveau délirant, plein d'autruches, d'œufs-tremplins, de carottes volantes, de portes en plein ciel... et un vrai dédale!



Un passage en radeau. Sautez sur les poissons et les vautours pour accéder à la cime des palmiers.



Les Alpes vues par les Toons.

AVIS

oui, mais...



SWITCH

Alors que la mode est aux grandes productions qui rivalisent de prouesses et d'originalité, Sunsoft, rebelle, remonte le courant et édite un produit d'un autre temps aux graphismes simplistes. Les actions du personnage sont réduites au minimum. Mais, malgré des commandes rudimentaires (un bouton pour le saut et un autre pour faire scroller l'écran), la maniabilité est une vraie cochonnerie. Porky Pig's Haunted Holiday est un petit jeu sans surprise dont l'originalité tend dangereusement vers zéro... Le "star system" des licences sur SNIN (si tant est que Porky soit une "star" de la Warner), risque de perdre ses adeptes si les concepteurs ne se décident pas à placer la barre un peu plus haut.

SUPER NINTENDO REVIEW



ÉDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 75%

Quelques démos et un écran-titre basique.

GRAPHISMES 88%

Mignons et soignés, dans le genre des dessins animés de la Warner. Variations climatiques des décors quand on recommence le jeu!

ANIMATION 79%

De très rares ralentissements... et un Porky lent de nature.

MUSIQUE 75%

Synthétiseurs en pagaille. Assez moyenne...

BRUITAGES 65%

Rares et sans grande valeur.

DURÉE DE VIE 65%

Le jeu est long, mais les Continues infinis rendent le tout facile.

JOUABILITÉ 89%

Sans aucun problème même dans les pires situations.

INTERET 83%

Un bon jeu de plates-formes de facture classique avec les Toons de la Warner. Dommage que les Continues infinis gâchent sa durée de vie...

REVIEW

Loin du héros au cœur pur et à la mèche rebelle, Spawn est un personnage culte de l'univers des comics américains. Par la magie des licences, il se retrouve pixelisé dans un jeu de plates-formes somme toute classique pour un aventurier atypique.

Treize enfants kidnappés, des créatures maléfiques et des rites sataniques, le scénario de Spawn ne fleur pas la rose. Figure emblématique de la bande dessinée pour adultes, Spawn est un personnage étrange créé par le génial Todd McFarlane. Errant entre la vie et la mort, ce héros tourmenté combat les forces du Mal dans un univers cauchemardesque et violent. Avec de tels antécédents, il n'est pas étonnant que Spawn s'illustre aujourd'hui dans un beat-them-all. Fidèle à l'esprit de la BD, il décoche torgnoles sur torgnoles, impitoyable, et n'hésite pas à utiliser ses pouvoirs magiques pour "toaster" ses ennemis. Spawn dispose d'une panoplie de coups inhabituellement vaste pour un jeu de bagarre (francisons!), à commencer par la parade, laquelle, bien utilisée, se révèle très efficace. Evidemment, les ennemis sont aussi capables de se protéger. La magie de Spawn est assez simple à utiliser. Basée sur des coups spéciaux faciles à exécuter, elle est limitée par un quota d'énergie magique. Les coups les plus dévastateurs sont bien sûr les plus gourmands en énergie. Les niveaux sont nombreux, assez courts, linéaires et bourrés de "bad guys" à dégommer. Mais, hormis quelques séquences originales, le jeu est d'un classicisme à toute épreuve. On enchaîne sbire sur boss, aiguillé par un scénario assez intéressant mais desservi par des graphismes agencés à la manière de planches de BD. Certains passages demandent beaucoup de dextérité - c'en est parfois crispant -, mais heureusement les codes et les nombreux Continues facilitent la vie des joueurs nerveux, mauvais, épileptiques, dislexiques, angoissés, hystériques, paranos, schizoïdes et même mythomanes.



Pour éviter le rayon de lumière du démon, attendez le dernier moment pour sauter.



Contre ce boss, la parade est très efficace.



L'animation de Spawn est réussie. Admirez les plis de la cape. Beau travail!



Les sortilèges sont nécessaires pour achever ce boss à distance.

SPAWN EN BD

"Spawn" est avant tout une superbe bande dessinée, éditée en France par Semic. Le troisième numéro de cette fantastique série est disponible et le quatrième devrait sortir sous peu. Voici l'occasion de découvrir un univers sinistre et violent. Les bandes dessinées de cette qualité sont rares, alors ne la manquez pas.

Spawn © 1992 Image Comics - Todd McFarlane Productions © 1995 Editions Semic- Tous droits réservés.



ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: E

1 JOUEUR/BEAT-THM-ALL

PRÉSENTATION 83%

Les niveaux se succèdent en fonction d'un scénario intéressant construit comme une bande dessinée.

GRAPHISMES 89%

Spawn est superbe dans ses moindres détails. Les décors et les autres sprites sont bien dessinés.

ANIMATION 81%

Il n'y a pas de ralentissements, mais l'ensemble du jeu est lent, vraiment lent.

MUSIQUE 80%

Les thèmes musicaux sont tour à tour lugubres et dynamiques selon les niveaux.

BRUITAGES 77%

Les bruitages manquent de punch. Petit défaut: Spawn se déplace dans un silence absolu.

DURÉE DE VIE 80%

Les aficionados du héros de papier trouveront le courage et la patience de persévérer.

JOUABILITÉ 78%

L'inertie globale de l'animation rend Spawn mou et lent à la détente.

INTERET 79%

Un jeu de plates-formes sympa avec de bonnes idées mais trop lent et linéaire. Pour les fans de Spawn.

AVIS oui, mais...



MARC

Schwing! Mais qu'est-ce que c'est que ce "binz"? Ils avaient une idée, pardon, une licence en or. Le personnage principal bénéficie d'une animation soignée, les graphismes sont sympa et voilà que tout est gâché par la vitesse du jeu, réglée au niveau le plus bas "pépère en balade". J'exagère un petit peu, mais s'il avait eu plus de punch, Spawn aurait pu être un jeu étonnant. Il reste plaisant, surtout quand on connaît les aventures du héros de BD. Les incondtionnels devraient y trouver leur compte.

les graphismes sont sympa et voilà que tout est gâché par la vitesse du jeu, réglée au niveau le plus bas "pépère en balade". J'exagère un petit peu, mais s'il avait eu plus de punch, Spawn aurait pu être un jeu étonnant. Il reste plaisant, surtout quand on connaît les aventures du héros de BD. Les incondtionnels devraient y trouver leur compte.

Commandez et réservez vos jeux par
téléphone en réglant par carte bleue au



43 79 12 22



**OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H**

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE
Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

SONY PSX

**CONSOLE FR
2099 F
JEUX VF A
PARTIR DE 349 F
TEL.**



JEUX VERSION EURO.

PGA GOLF TOUR 96	399 F
ROAD RASH	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
RIDGE RACER VF	369 F
TOSHINDEN VF	349 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	399 F
RAIDEN PROJECT VF	399 F
AIR COMBAT VF	369 F
NBA JAM TE	399 F
DISCWORLD	399 F
RAYMAN VF	369 F
ACTUA SOCCER	399 F
ALONE IN THE DARK 2	399 F
FIFA SOCCER 96	399 F
GOAL STORM	369 F
LOADED	399 F
THEME PARK	369 F
EXTREME SPORTS	399 F
TWISTED METAL	399 F
MORTAL KOMBAT 3	399 F
DESTRUCTION DERBY	369 F
WIPE OUT VF	369 F
FADE TO BLACK	399 F

JEUX VERSION JAPONAISE

METAL JACKET	399 F
DARKSTALKER	499 F
HYPER FORMATION SOCCER	499 F
IN THE HUNT	499 F
DOUBLE HEADER	499 F
HERMIE HOPPERHEAD	499 F
ZERO DIVIDE	499 F
VIRTUA TENNIS	499 F
ALONE IN THE DARK 2	499 F
PERFECT GOLF	599 F
OFF WORLD IN TERCEPTOR	499 F
X-MEN	499 F
DRAGON BALL Z	499 F
BOXING ROAD	499 F
STRIKER 96	499 F

SNES/SNIN

→ CONSOLE SNIN
+ 2 JOY + 1 JEU 490F

JEUX NEUFS

THEME PARK	349 F
KILLER INSTINCT	499 F
ISS DELUXE	399 F
DONKEY KONG 2	499 F
CHRONOTRIG	549 F
M.KOMBAT 3	499 F

JEUX OCCAZ

PILOTWINGS	99 F
ARME FATALE	99 F
GHOULS & GHOSTS	99 F
BLAZING SKIES	99 F
ROAD RUNNER	99 F
ADDAM'S FAMILY	99 F
KICK OFF	99 F
STARWING	99 F
COOL SPOT	129 F
SUPER TENNIS	129 F
SUPER ALESTE	129 F

JURASSIC PARK	129 F
KO BOXING	129 F
ROBOCOP 3	129 F
WING COMMANDER	129 F
CONTRA 3	129 F
TORTUE NINJA	129 F
ADVENTURE ISLAND	129 F
DRAGON'S LAIR	129 F
BULLS VS BLAZERS	129 F
HOME ALONE 2	129 F
JOE ET MAC	129 F
DRAGON BALL Z JAP	129 F
CASTLEVANIA 4	129 F
MORTAL KOMBAT	129 F
DOUBLE DRAGON	129 F
KING ARTHUR WORLD	129 F
SUPER SWIV	129 F
ALIEN 3	129 F
NBA ALL STAR	129 F
POPULOUS	129 F
HOOK	129 F
PRINCE OF PERSIA	129 F
DENNIS LA MALICE	129 F
STAR WARS	129 F
SPACE ACE	129 F
AXELAY	129 F

BOB	149 F
STREET FIGHTER TURBO	149 F
FLASHBACK	199 F
RANMA 1/2	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
TECMO BASKET	149 F
MARIO ALL STARS	149 F
SKYBLAZER	149 F
GOOF TROOP	149 F
MR NUTZ	149 F
NHLPA 93	199 F
LOST VIKINGS	199 F
VAL D'IZERE	199 F
SMASH TENNIS	199 F
DRAGON BALL Z	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
SIM CITY	199 F
POCKY ET ROCKY	199 F
ALADDIN	199 F
BUBSY	199 F
SREET RACER	199 F
FIFA SOCCER	199 F
SYNDICATE	199 F
DONKEY KONG COUNTRY	199 F
LE ROI LION	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
MORTAL KOMBAT 2	249 F
SECRET OF MANA	299 F

SATURN

**CONSOLE FR
+ 1 JEU
TEL**



JEUX VERSION JAPONAISE

ADAPTATEUR UNIVERSEL	249 F
SIM CITY 2000 US	449 F
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	449 F
KING OF BOXING	349 F
WING ARMS	449 F
LAYER SECTION	399 F
VIRTUA OPEN TENNIS	499 F
HANG ON 95	449 F
FORMULA ONE LIVE	449 F
DARKSTALKER	499 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	299 F
GOLDEN AXE THE DUEL	449 F
DRAGON BALL Z	499 F
X-MEN	499 F
VIRTUA COP + GUN	TEL.
VIRTUA FIGHTER 2	TEL.
SEGA RALLY	TEL.

JEUX VERSION EURO.

PARODIUS	399 F
MYST VF	399 F
NBA JAM TE VF	399 F
FIFA SOCCER 96 VF	399 F
PANZER DRAGON VF	399 F
MORTAL KOMBAT 2 VF	399 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	399 F
EA HOCKEY VF	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
THEME PARK	399 F

MEGADRIE

JEUX NEUFS

THEME PARK	399 F
THE PUNISHER	399 F
MEGAMAN	399 F
SLAM MASTER	399 F
ALIEN SOLDIER	399 F
STREET RACER	399 F
LIGHT CRUSADER	449 F

JEUX OCCAZ

→ CONSOLE MD
+ 2 JOY + 1 JEU 290 F

DAVID ROBINSON	99 F
CHAKAN	129 F
EUROPEEN SOCCER	129 F
CORPORATION	129 F
KID CHAMELEON	129 F

TERMINATOR	129 F
BUBSY	129 F
TAZMANIA	129 F
GOLDEN AXE 2	129 F
TERMINATOR 2	129 F
TURBO OUT RUN	149 F
SPEED BALL 2	129 F
GLOBAL GLADIATOR	129 F
SPLATER HOUSE 2	129 F
GRANDSLAM TENNIS	129 F
G-LOC AIR BATTLE	129 F
TEAM USA BASKET	129 F
HAUNTING	129 F
SONIC 2	129 F
ALIEN 3	129 F
FATAL FURY	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
WORLD OF ILLUSION	149 F
CHAKAN	149 F
DICK TRACY	149 F
CAPTAIN AMERICA	149 F
NBA ALL STAR	149 F

ALYSIA DRAGON	149 F
ETERNAL CHAMPIONS	149 F
DUNGEONS ET DRAGONS	149 F
SONIC SPINBALL	149 F
WINTER OLYMPICS	149 F
HUCK	149 F
POWER MANGER	149 F
ECCO THE DOLPHIN	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
NHLPA 94	149 F
FIFA SOCCER	149 F
GAUNTLET 4	149 F
DAVIS CUP TENNIS	149 F
DRAGON	199 F
NBA JAM	199 F

IL EST RECOMMANDE DE
TELEPHONER AFIN DE
CONNAITRE LA DISPONIBI-
LITES DES JEUX OCCASIONS.

TOUTS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS**

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : _____ PRENOM : _____ TEL : _____
ADRESSE : _____ CP : _____ VILLE : _____
PAIEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐
CARTE BLEUE : ☐ DATE D'EXP : . / . / .
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : _____

PLAYSTATION REVIEW



UN MINI ZOO

La couleur de l'œuf détermine l'animal à l'intérieur: le jaune pour le poussin, le violet pour le pingouin, le vert pour la tortue, le rose pour le dragon. Selon leur force, il vous sera demandé un certain nombre d'étoiles pour les transformer à la fin du niveau en vrais petits animaux.



Non éclo, les œufs se battent pour vous dès que vous les lâchez en sautant sur les ennemis.



Les animaux ont leurs caractères spécifiques. Ainsi, Hermie doit filer un coup de pied à la tortue pour la lancer sur les ennemis, alors que le pingouin agit seul.



Une fois qu'ils ont atteint l'âge adultes, vos amis sont redoutables.



Le dragon adulte vaut 4 000 étoiles! Mais il crache des flammes et va tout seul droit sur les ennemis.



Beaucoup de rotations pour les attractions de cette fête foraine. Un niveau délicat...



Sous l'eau, mieux vaut être accompagné d'animaux adultes pour espérer s'en sortir indemne.

AVIS

oui!



ELVIRA

Enfin un nouveau jeu de plates-formes pour la Playstation! Et pas des moindres, vu la complexité des multiples zones de bonus à dénicher... Hermie et ses animaux de compagnie constituent une excellente équipe et c'est un plaisir de les faire grandir peu à peu. Cela dit, gérer tout ce beau monde n'est pas forcément simple et quand les petits sont libérés dans la nature, Hermie a tout intérêt à progresser lentement sans les distancer sinon il risque de périr seul, assailli par une horde d'ennemis. On peut regretter que les graphismes ne soient pas plus variés et que les boss soient si rares mais, à part ça, le jeu, dans un genre plutôt classique, est des plus sympathiques.

Lancé à la poursuite d'un œuf sur pattes, Hermie tombe dans une poubelle et débarque dans un monde à la Mario World. Il devra arpenter, avec son équipe d'animaux transformables, six étranges contrées.

Dans des décors mignons et typiquement nippons, vous traverserez une forêt, des étendues sous-marines, une contrée aride et rocailleuse, une fête foraine, des souterrains et une banquise. Chaque monde est divisé en plusieurs niveaux, eux-mêmes subdivisés en sous-parties! Les ennemis sont aussi bien des pneus que des grille-pain ou des lapins, des poubelles ou des ventilateurs... Avec leurs grands yeux, tous ces ennemis semblent issus d'un adorable cartoon, mais ne vous y trompez pas, ils sont méchants! Pour les combattre, Hermie leur saute classiquement sur la tête ou envoie son équipe en chasse pour dégager la route. Cette troupe est évolutive: Hermie ramasse des œufs de couleur - trois au maximum - qui le suivent pas à pas et peut décider de les faire éclore quand il le désire pour qu'ils dégomment les ennemis en sautant autour de lui. Grâce aux étoiles ramassées, ces œufs se changeront en petits animaux à la fin du niveau. Plus vous avez d'étoiles, plus les animaux peuvent grossir et mieux ils se battent! Hermie peut ainsi s'entourer d'un pingouin, d'un poussin, d'une tortue et d'un dragon. Mais gare aux trous dans lesquels vos amis se perdent: des panneaux indiquent régulièrement s'il vaut mieux les garder près de soi ou les libérer. Le jeu demande beaucoup de précision dans les sauts (certains passages sont durs) mais aussi de la jugeote pour accéder à tous les passages secrets des niveaux - le plus souvent, vous entrerez dans des poubelles. C'est en fouinant partout que vous verrez le pourcentage de découverte augmenter car si vous faites tout le jeu en allant droit devant vous, vous le finirez à... 40% maximum! Heureusement, la Memory Card de la Playstation permet de sauvegarder le jeu à chaque fin de niveau et, comme dans Mario World, d'explorer plus avant les niveaux déjà parcourus pour de nouvelles découvertes.



Hermie Hopperhead

OMELETTES TRÈS SPÉCIALES

Certains panneaux apparaissent, vous indiquant que vous pouvez à tel endroit changer vos œufs en plates-formes ou en tire-bouchons! Rappelez alors les membres de votre équipe ou dénicher des œufs si Hermie est seul et, hop, transformez-les!



Cette passerelle tue les ennemis en-dessous d'elle.



Enlevez le bouchon pour accéder aux bonus spéciaux.



L'œuf rouge contient une vie supplémentaire. La poubelle rouge mène à un niveau spécial qui rappelle de bons souvenirs.



Distorsions à gogo, dans le désert, pour cause de chaleur.



Banquise et neige. Pour dégommer une file d'ennemis, Hermie peut glisser sur le dos dans les pentes.

AVIS

Hermouiii!



NIICO

Après Rayman, la Playstation accueille enfin un nouveau jeu de plates-formes de grande qualité. Hermie Hopperhead est certes de facture classique, mais quelques idées amusantes viennent réhausser l'intérêt du jeu. L'animation du personnage, ainsi que celle de la plupart des sprites rencontrés dans le jeu, est irréprochable. En ce qui concerne l'animation de certaines parties du décor, Sony n'a pas hésité à employer un système de déformation et de rotation de sprites du plus bel effet. Les tableaux-bonus en sont un superbe exemple: le joueur y est véritablement plongé dans un monde à la Jumping Flash! Notons également que l'intro du jeu est un dessin animé hyper mignon. Hermie Hopperhead est un jeu qui devrait passionner tous ceux qui, comme moi, raffolent des jeux de plates-formes. Mesdemoiselles, c'est aussi à vous que je m'adresse.

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 84%

D.A. nippon d'introduction et quelques démos. Aucune option.

GRAPHISMES 84%

Distorsions, rotations... Cela dit, les décors sont parfois un peu vides.

ANIMATION 90%

Très bonne pour l'ensemble du jeu et des sprites. De rares (et légers) ralentissements.

MUSIQUE 88%

De nombreux thèmes "jazzy" très agréables. Jouez dans le rythme!

BRUITAGES 80%

Bien rendus mais peu nombreux.

DURÉE DE VIE 90%

Atteindre les 100% est un travail de longue haleine!

JOUABILITÉ 80%

Les sauts d'Hermie demandent du doigté, mieux vaut ne pas courir.

INTERET 90%

Jeu de plates-formes plutôt classique et fort bien réalisé, aux innombrables passages secrets.

Cyberspeed

Cyberspeed réinvente les courses de voitures. Agrémentée d'une forte dose de shoot-them-up, cette simulation futuriste risque d'en dérouter plus d'un. Quand il s'agit de programmer des jeux sur 32 bits, les programmeurs font rarement preuve d'originalité. Tout absorbés par l'exploration des nouveaux processeurs graphiques, ils se contentent bien souvent de réactualiser des jeux classiques à grand renfort de graphismes 3D et de millions de couleurs. Avec Cyberspeed, au moins, Mindscape renouvelle avec ingéniosité le genre éculé des courses de voitures. Au lieu de rouler ou encore de glisser sur un circuit, les véhicules volent, reliés à un faisceau énergétique qui suit le tracé de la route. De plus, ils ne tournent ni à droite ni à gauche, mais pivotent autour de cet axe énergétique. C'est le seul moyen de dépasser un concurrent. Indépendamment des caractéristiques qui définissent chaque vaisseau (masse, accélération, vitesse de pointe et blindage), la vitesse dépend directement de la pression appliquée sur ce faisceau. Par exemple, lorsqu'on prend un virage, le véhicule est déplacé par la force d'inertie vers l'extérieur du tournant. Il exerce alors une traction sur le faisceau qui dissipe inutilement de l'énergie et alimente d'autant moins les moteurs du vaisseau.

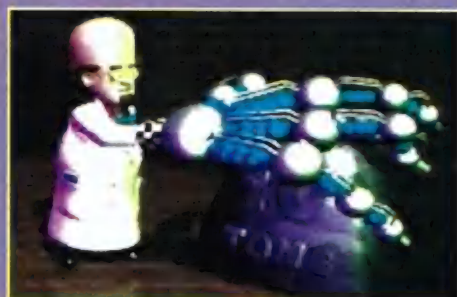
Donc, pour ne pas perdre de la vitesse dans les virages, il faut les prendre à la corde.

Dans cette trajectoire idéale, le vaisseau applique une pression sur le faisceau qui libère un surplus d'énergie, ce qui se traduit par un gain de vitesse. Subtil, non? Dans un genre moins raffiné, chaque véhicule dispose d'un canon à plasma, de missiles et de mines en quantité limitée. Il y a dix circuits, des bifurcations et une vue arrière pour larguer les mines. Les virages sont très serrés et il y a des obstacles sur certaines routes.

En cas de coup dur, des charges de nitro confèrent au véhicule une vitesse phénoménale pour un court laps de temps. A utiliser à bon escient!

LA PUB ENVAHIT LES JEUX VIDÉO!

Fausse alerte! Les nombreux spots publicitaires qui ponctuent les parties de Cyberspeed sont totalement factices – et ô combien hilarants. Un détail amusant qui méritait d'être signalé.



Des fausses pubs en images de synthèse.



Tous les chemins mènent à Rome



Les vaisseaux sont répertoriés selon leurs caractéristiques.



N'hésitez pas à jouer des coudes.



Mis à part pour le lâcher de mines, la vue arrière ne présente aucun intérêt.

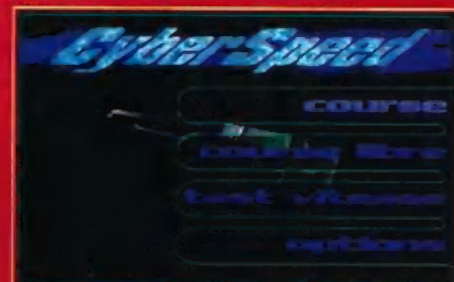
AVIS

oui, mais...



MARC

Autant j'apprécie l'originalité de son concept, autant je suis déçu par la réalisation de Cyberspeed. Il n'y a pas de visibilité dans les virages, les vaisseaux sont un peu trop gros par rapport aux circuits et, bien souvent, on se fait détruire par un concurrent sans trop comprendre ce qui se passe. Le système de vaisseaux reliés à un "câble", comme des téléphériques, est déroutant, mais on s'y fait vite. Les fausses pubs sont très amusantes. Franchement, malgré toutes les innovations qu'apporte Cyberspeed, je n'ai pas réussi à accrocher au jeu. Dans le même registre, je préfère WipEout.



MINDSCAPE/LUDI GAMES

PRIX: E

1 JOUEUR/COURSE FUTURISTE

PRESENTATION 93%

De faux spots publicitaires entre les parties, l'idée est excellente, et le résultat assez drôle.

GRAPHISMES 86%

Les décors en 3D sont très colorés, mais manquent cruellement de finesse.

ANIMATION 90%

Malgré la rapidité de l'animation, la sensation de vitesse n'est pas extraordinaire.

MUSIQUE 88%

Bonne ambiance musicale durant la course comme dans les menus.

BRUITAGES 88%

Ils sont tout à fait convaincants et les commentaires sont utiles.

DUREE DE VIE 80%

Les dix courses que propose le jeu constituent un challenge honorable.

JOUABILITE 80%

Difficile de s'habituer au principe du vaisseau qui pivote. Les virages sont trop serrés.

INTERET 79%

Une idée très originale, mais qui ne suffit pas à faire un jeu extraordinaire. Surprenant.

Reste branché, connecte-toi !

CONSOLES

36 15 TCPLUS

Allume ton minitel et découvre un max de tips pour vaincre tes ennemis les plus terribles.

Donne nous tes meilleurs tips, ils seront peut-être publiés dans le magazine.

Es-tu un vrai pro des jeux vidéo ? Tu le sauras en répondant au questionnaire d'enfer que la rédaction a préparé pour toi.

Si tu veux vendre ou échanger, consulte les PA.

36.68.00.64

Tu coinces sur un jeu ? Tu cherches des vies, des armes, de l'énergie, tu craques ? Appelle nous, nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin.



36.68.10.17

Appelle et fais-toi un max de potes, échange des tips, parle de jeux vidéo et de mangas. Bref tout ce que tu aimes !

code média 32

36.68.05.20

Affronte les questions de la rédaction et gagne des cadeaux : des consoles, des cartouches... Ecoute les dernières informations du PANDA.

code média 32

REVIEW

A mis catcheurs, bonjour! Bienvenue sur le ring de *Wrestlemania Arcade* sur Super Nintendo. Au programme ce soir, six grosses brutes avec un petit pois dans la tête et une furieuse envie de distribuer des paires de baffes.

Grâce à son ambiance complètement débridée et son mode 2 joueurs très musclé, *Wrestlemania Arcade* est une simulation de catch plus vraie que nature. Malgré l'impression de confusion totale inhérente aux combats de ce type, cette simulation s'inspire énormément des jeux de baston du genre MK 3. Par exemple, il est possible de parer avec un bouton, de réaliser des Combos, et chaque catcheur possède quatre ou cinq coups spéciaux. Toutes ces ressemblances ne sont pas innocentes: Midway a tout simplement adapté à la simulation de catch son savoir-faire en matière de baston. Le résultat est un cocktail détonant. Ce jeu se distingue par deux détails importants: il est possible de bénéficier de toute la profondeur de champ sur le ring et il n'y a pas de bouton pour sauter. Ce qui ne signifie pas pour autant qu'il soit impossible de sauter: les vols planés du haut de la troisième corde sont fréquents et les catcheurs n'hésitent pas à courir (avec appui sur les cordes!) pour se jeter sur leur(s) adversaire(s) les deux pieds en avant. Pour rester fidèle à l'esprit du catch, les projections ont été privilégiées. Elles se déroulent en deux phases: la "prise de tête" durant laquelle on agrippe son lascar, et la projection elle-même, qui correspond souvent à un coup spécial. Durant la première phase, la victime peut renverser la situation grâce à un coup spécial qui lui redonne le dessus sur l'adversaire. L'utilisation fréquente de coups spéciaux permet d'équilibrer les combats, sans atteindre la complexité d'un jeu de baston classique.



The Undertaker est capable de projeter des ombres sur toute la longueur du ring.

Les coups spéciaux sont assez simples à réaliser.



WRESTLEMANIA ARCADE



Boink est un clown violent.

Attention, les petits z'enfants!



Ici, Razor Ramon secoue Boink comme un tapis. On peut frapper les adversaires à terre et leur faire des prises.



Rien ne vous empêche de poursuivre les hostilités en dehors du ring.

AVIS

oui, mais...



MARC

C'est bien beau, la Motion Capture, les digitalisations, etc., mais la gourmandise est un vilain défaut. Malgré les 32 méga de la cartouche, tous les catcheurs de la version arcade n'ont pas été intégrés. En plus, même pour les matchs à quatre, il n'y a pas plus de trois personnages en même temps sur le ring. Pire encore, toutes les petites animations sympa (perte d'objet, etc.) disparaissent quand il y a trois catcheurs. Comprenez ma déception, d'autant plus que *Wrestlemania Arcade* est hilarant en mode 2 joueurs et que les combats sont excellents. A trois ou quatre, il aurait été dément, mais non, ce n'est pas possible. Apparemment, Midway a eu les yeux plus gros que le ventre. J'attends avec impatience les versions 32 bits.



MIDWAY/ACCLAIM

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/CATCH

PRESENTATION 86%

Les écrans de sélection donnent le ton. Bonne mise en scène.

GRAPHISMES 88%

Les personnages sont bien digitalisés. Par contre, les décors laissent à désirer.

ANIMATION 86%

Les mouvements des catcheurs sont réussis grâce à la Motion Capture. Quelques ralentissements.

MUSIQUE 85%

Chaque catcheur est accompagné d'un thème musical personnel. Bonne ambiance garantie.

BRUITAGES 88%

Entre le commentateur et les hurlements des catcheurs, on ne sait plus où donner de l'oreille.

DUREE DE VIE 80%

Tout seul, on se lasse assez rapidement. En revanche, on y rejoue avec plaisir à deux.

JOUABILITE 84%

Sur le ring, c'est un joyeux bazar, mais on arrive à s'y retrouver. Les coups spéciaux sont faciles.

INTERET 86%

Idéal pour s'éclater entre amis, *Wrestlemania* perd vite de son attrait en mode 1 joueur.

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n'en sont pas encore revenus !



**5^e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS**

SUPERGAMES



le nouvel
Observateur

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.



BLEUHEIM RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

La 3D isométrique a ses adeptes! Porté par des graphismes très "Kawai", Steamgear Mash vous permet d'incarner un petit robot à la recherche de son compagnon disparu. Après une courte séquence cinématique rigolote, le robot que vous incarnez part retrouver de son ami. Pour ce faire, il devra explorer sept niveaux. Dans deux de ceux-ci, vous pilotez un petit vaisseau pour une phase de shoot-them-up. A la fin de chaque niveau, un boss viendra vous bloquer le passage, très coriace. Des options de sauvegarde vous permettent de reprendre une partie en cours. Elles sont disséminées un peu partout dans les mondes. Votre robot dispose de multiples options. Avec le bouton L, vous sélectionnez un mouvement puis, tout en maintenant le bouton R enfoncé, vous l'effectuez. Citons, parmi les différentes possibilités proposées, "Lock", qui vous permet de tirer vers la gauche en vous déplaçant vers la droite, "Roll", avec lequel vous pouvez tirer dans toutes les directions. De surcroît, vous disposez de sorts, utiles pour désintégrer les blocs de couleur qui ferment certaines portes, un peu à la manière de clefs. Les options des missiles et des shurikens servent à détruire les ennemis. L'option de glace vous sera très utile au sixième niveau, dans lequel il vous faudra geler une "poubelle", puis sauter dessus très rapidement, ce qui vous donnera accès à une plate-forme. En appuyant sur Start, vous obtiendrez un plan du niveau, fort utile lors de votre dernière mission...

STEAMGEAR Mash



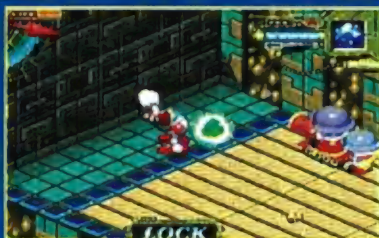
Une phase de shoot-them-up sous-marine!



Ce boss est particulièrement coriace à tuer.



La dernière mission: soyez vif!



Il est possible de concentrer son tir.



Contre cet ennemi, utilisez les missiles.

AVIS oui, mais trop court!

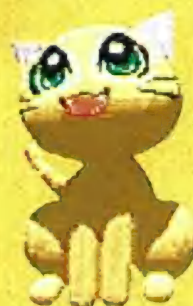


PANDA

Steamgear est un jeu excellent. Tout d'abord, les personnages sont très mignons, et la représentation en 3D isométrique agréable. Le jeu accroche le joueur dès la première partie, et les phases de shoot-them-up relancent constamment son intérêt! Malheureusement, seules les deux dernières missions posent vraiment un problème. Vous devriez donc en venir à bout en... un après-midi! Gros défaut, que l'on a déjà pu déplorer avec Jumping Flash!: un jeu dément, mais qui ne dure pas assez longtemps!

AU BOUT DU CHEMIN...

La fin est pleine de rebondissements et la dernière séquence mérite d'être vue. En plus, on y voit le chat d'Elvira...



Miaou! Le chat vous suit constamment durant la partie.



Le staff du jeu est un véritable bestiaire.

AVIS

oui, mais...

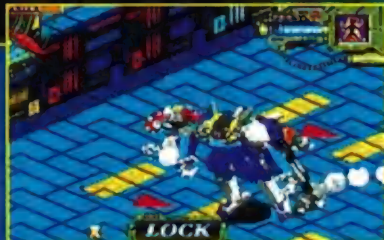


PETER

Steamgear Mash est un jeu hyper cool! Laissez-moi vous expliquer de quoi il retourne: vous dirigez un petit robot dans un monde en 3D isométrique. Pour vous défendre, vous possédez un canon et divers types de bombe. Le but du jeu est de retrouver la fille de votre créateur, qui s'est fait enlever par des Pas-beaux... Sur ce scénario classique, Steamgear Mash fait plutôt montre d'originalité, car il mêle shoot-them-up et réflexion en 3D isométrique, fait rare sur console. La musique du jeu est sympa, et les séquences cinématiques sont d'une qualité rare sur Saturn. Mais, car il y a un "mais", le jeu est trop court, beaucoup trop court... Un après-midi vous suffira largement pour le finir et le ranger dans sa boîte.



Ce boss se transforme parfois en une sorte de toupie.



On dirait un Méca de Maccross.



Voici la fameuse poubelle que vous devrez geler.



Une phase de shoot-them-up.

SATURN REVIEW



DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 92%

Un petit dessin animé en 3D assez enfantin et rigolo.

GRAPHISMES 90%

Ils ne sont pas fantastiques, mais tout de 3D isométrique.

ANIMATION 85%

Correcte sans plus.

MUSIQUE 86%

Rien de transcendant: aussitôt écoutée, aussi vite oubliée!

BRUITAGES 95%

Ils sont très réussis et très réalistes, notamment le miaulement du chat!

DUREE DE VIE 80%

Le jeu est malheureusement un peu trop facile et les niveaux trop courts.

JOUABILITE 90%

Sans problème, mais la 3D isométrique vous demandera un petit temps d'adaptation.

INTERET 89%

Les phases de shoot-them-up sont excellentes, mais le jeu est trop court... C'est bien dommage, car il est excellent!

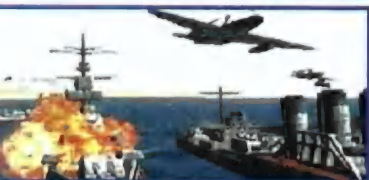
WING ARMS



L'avion en premier plan, c'est le méchant. Pour le semer, le looping constitue une bonne technique. L'autre moyen consiste à tourner sur soi-même pour éviter les tirs.



En attendant une version anglaise, voire française, c'est en japonais que le capitaine vous expliquera le but de votre mission.



Gâce aux possibilités des nouvelles consoles qui font rêver les plus blasés, la simulation de combats aériens est de plus en plus en vogue... Wing Arms vous plonge au cœur de la Seconde Guerre mondiale: ses descendants seront-ils aussi nombreux que les étoiles?

Après une intro plus que mouvementée, dans laquelle vous assistez à des combats d'une grande intensité, vous devez choisir votre coucou. Bien sûr, vous pouvez visionner ses différentes caractéristiques. Une fois l'engin lancé, tous les boutons du paddle sont utilisés (faut pas gâcher): L et R permettent d'effectuer des rotations à 360°, très pratiques pour esquiver les tirs ennemis, X de changer de vue (trois différentes), Y de lancer vos missiles, A de ralentir, B de tirer à la mitrailleuse et C d'accélérer. Trois "caméras" sont placées sur votre avion, l'une dans le cockpit, l'autre derrière l'avion, et la dernière devant, utile pour échapper aux tirs ennemis. Une fois qu'un ennemi vous a pris en chasse, la vue change automatiquement (derrière votre adversaire), ce qui vous permet de mieux réagir à l'agression. La meilleure parade est encore le looping qui, s'il est suffisamment bien réalisé, vous place derrière le chasseur, lequel est pris à son propre piège! Bref, ce mélange de simulation et d'arcade est très complet et intéressant.



Cette tour est protégée de tous les côtés: pour la détruire, il vaut mieux carrément piquer sur elle.



Face au porte-avions, accélérez et effectuez de brefs passages en distribuant quelques rafales de mitrailleuse.

SATURN REVIEW

AVIS

oui!



SWITCH

Un étrange pressentiment me murmure que les simulateurs de vol seront plus nombreux sur les 32 bits que sur leurs petites sœurs cadettes, 3D oblige...

Grâce à son réalisme et à ses bons graphismes, Wing Arms vous permet de vous glisser sans peine dans la peau de votre grand-père aviateur (l'action se déroule pendant la Deuxième Guerre mondiale). Les règles de pilotage sont les mêmes que dans la vraie réalité (pléonasme?), sauf qu'il faut ralentir avant de tourner, si l'on veut que l'angle soit plus aigu qu'obtus. Sans être fan du genre et bien que le jeu ne soit pas rapide, j'ai pris un grand plaisir à contrer les assauts des escadrilles et à percer les lignes ennemies.



SEGA/IMPORT

PRIX: D

1 JOUEUR/SIMULATION DE VOL

PRESENTATION 92%

Une introduction magnifique et assez longue en images de synthèse.

GRAPHISMES 89%

Les détails sont nombreux, la 3D mappée, mais le tout est un petit peu pixelisé...

ANIMATION 92%

Elle est tellement réaliste! On s'y croirait.

MUSIQUE -

Inexistante pendant le jeu.

BRUITAGES 90%

Le son des balles, les explosions, etc., tout y est!

DUREE DE VIE 80%

Le pilotage est vite maîtrisé, mais la mission finale est de folie et il y a plusieurs niveaux de difficulté.

JOUABILITE 93%

Aucun problème, l'avion répond parfaitement aux commandes du pilote.

INTERET 85%

Si cette simulation de combats aériens de la Seconde Guerre mondiale est très correcte, elle aurait pu être plus belle et encore plus technique.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Vive les nouvelles consoles !

SEGA SATURN

SV460



- 8 boutons de tir
- Contrôle de tir automatique
 - Fonction ralenti
- Cordon de grande longueur

SONY PLAYSTATION
SV 1102



- 8 boutons de tir
- 4 contrôle de direction
- Bouton de sélection
- Fonction de tir automatique et semi automatique
- Fonction ralenti

ABONNEZ-VOUS À CONSOLES +
et recevez votre 2^e manette

OUI, je m'abonne à CONSOLES +

pour **1 an** (11 n°) au tarif de **288 F** au lieu de **521 F**
soit **233 F** d'économie.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Je recevrai la manette SV460 Sega Saturn (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles+ par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue  dont voici le numéro :

Date d'échéance : Signature : _____

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 32 F

A retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES +
Libre réponse n° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

ABONNEZ-VOUS À CONSOLES +
et recevez votre 2^e manette

OUI, je m'abonne à CONSOLES +

pour **1 an** (11 n°) au tarif de **288 F** au lieu de ~~551 F~~
soit **263 F** d'économie.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Je recevrai la manette SV1102 Sony Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Date d'échéance : Signature : _____

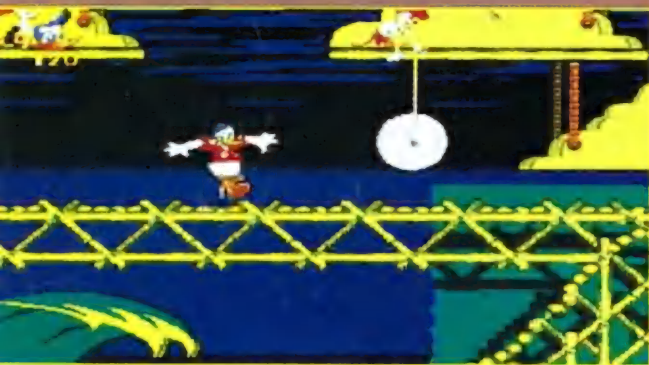
Vous pouvez acquérir séparément la manette SV1102 Sony Playstation au prix de 199 F et chacun des numéros au prix de 32 F

A retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES +
Libre réponse n° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

MEGADRIVE REVIEW

Donald n'est pas qu'un simple "duck", c'est aussi un super-guerrier ninja du nom de Maui Mallard. Sous ses deux apparences, le canard de Disney part en quête d'une idole de pierre disparue...

Donald commence son aventure sous son apparence normale en visitant une demeure étrange et manifestement hantée. Pour tirer sur les fantômes du lieu, il ramasse des scarabées de couleur différente qui lui permettront de varier ses tirs. Les bibliothèques recèlent des passages secrets et Donald doit se creuser un peu la tête pour actionner et grimper à des chaînes qui l'entraînent au deuxième plan du décor, où il récolte des bonus. L'entreprise est plutôt facile et le niveau, découpé en plusieurs sous-niveaux, s'achève sur un boss araignée. Ça se corse dans la jungle où le célèbre canard fait son apprentissage de ninja dans un niveau plein d'embûches techniques. Dans tous les niveaux suivants, Donald pourra à son gré, et selon la configuration du lieu, changer de costume pour passer de son état de simple canard tireur à celui de guerrier ninja bastonneur. C'est ainsi qu'il traverse un village pygmée, un monde sous-marin, un repaire psychédélique de monstres... Par ailleurs, le jeu recèle un bon nombre de passages secrets et requiert un peu d'astuce, de-ci de-là, pour pouvoir avancer, mais n'ayez crainte: il n'y a pas de quoi s'arracher les cheveux.



Petit Bonus Stage sur monocycle entre deux niveaux.

AVIS

oui, mais...



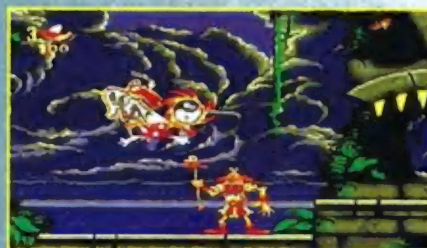
ELVIRA

Il faudra que les joueurs s'accommodent de la maniabilité douteuse qui gâche un peu le plaisir avec des sauts flous et une imprécision générale... Pourtant, les niveaux sont longs, les pièges variés, la transformation d'un héros en l'autre bien réalisée, et les passages secrets sont nombreux. Bref, autant de points positifs qui font que la balance entre le pour et le contre s'avère assez stable. Par ailleurs, les mots de passe, bienvenus, évitent les crises de nerfs à répétition sur un même niveau. Dommage que les graphismes soient un peu fouillis avec des couleurs qui bavent... La version SNIN s'en tire mieux de ce côté-là...

MAUI MALLARD

MAUI MALLARD

Un nom à coucher dehors pour un super-guerrier ninja qui manie le bâton comme personne. Avec cette arme, il peut mener les actions les plus variées, et pas toujours évidentes à réaliser...



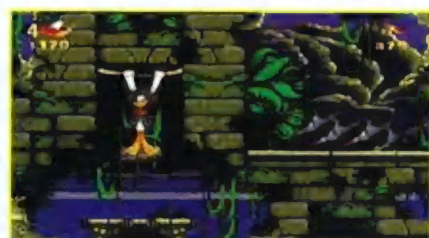
C'est le moment de la première transformation au second niveau.



Maui se bat contre de faux Donald. Faux Donald, mais vrais ninjas!



Il s'accroche avec son bâton aux pics apparents.



Il peut coincer son bâton entre deux parois pour "escalader" ainsi les passages étroits.



Le village et ses Pygmées.

DONALD DUCK

Le simple canard a de fortes capacités de nuisance grâce à son pistolet qui tire différents projectiles (boomerangs, bombes...), dont le nombre varie selon les scarabées récoltés.



Les tirs peuvent être combinés pour une plus grande puissance. Une fois la bonne combinaison trouvée, détruire les boss devient une sinécure!



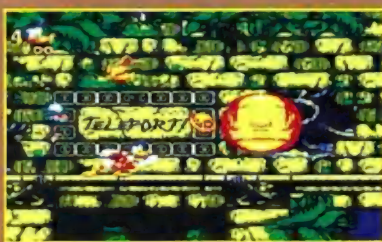
Donald s'accroche aux chaînes.



Dans la mer, le canard tire pour se propulser dans la direction inverse à son tir.



La boule de feu vous poursuit... Sautez en arrière lorsqu'elle s'approche.



A cet endroit, Donald doit se transformer grâce aux pastilles ninja.



◀ Les pirates tentent de le dégommer sous l'eau.



Maui entre dans cette statue pour défoncer les murs.



Ce passage dans ce niveau dédié aux talents du ninja est très délicat.

AVIS

oui, mais...

Donald est de retour dans un jeu de plates-formes! Les graphismes sont sympa, sans plus. Le personnage possède de nombreux mouvements différents qui s'avèrent bien décomposés. Malheureusement, il n'est pas très maniable et on se prend la tête pour rien sur certains passages du jeu. Un système de codes intelligent (en clair, pas trop compliqué) vous permet de recommencer à partir du niveau où vous vous étiez arrêté. Le jeu est un peu difficile, et j'ai dû maintes fois voler au secours d'Elvira! En résumé, je dirai qu'il s'agit là d'un jeu marrant, sans plus, qui souffre de défauts de maniabilité, mais qui fait agréablement passer le temps.



MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: FLOU
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: 1 + MOTS DE PASSE

PRESENTATION 78%

Demos des trois premiers niveaux non dénuées d'intérêt.

GRAPHISMES 79%

Scrolling différentiel des décors, mais des contours qui bavent...

ANIMATION 83%

Une bonne palette d'actions pour Donald et Maui Mallard, qui évoluent assez fluidement.

MUSIQUE 70%

Sans grand intérêt et dotée d'un son médiocre.

BRUITAGES 75%

Tirs et cri de Donald quand il est touché. Parfois feulement d'un ennemi... Moyens...

DUREE DE VIE 83%

Des passages délicats qui font durer le plaisir mais aussi un problème de maniabilité qui, lui, fait durer... le jeu.

JOUABILITE 72%

Des sauts imprécis dus à une maniabilité douteuse. Dommage...

INTERET 81%

Deux Donald en un seul jeu sympathique mais qui pêche par ses graphismes et sa jouabilité, de qualité moyenne.

MEGADRI REVIEW

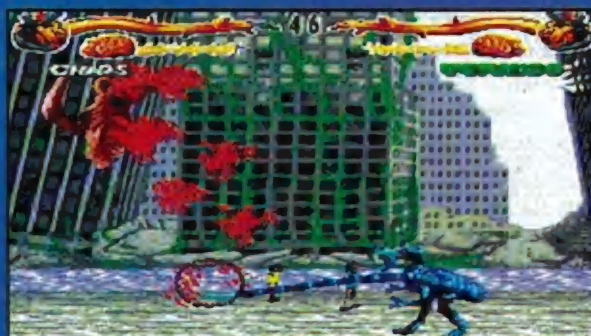


La manipulation pour obtenir la boule de feu est assez compliquée...

PRIMAL RAGE



Chaque personnage possède deux Fatalités sur MD - trois sur SNIN. Leur aspect gore n'échappera à personne.



Nous avons dénombré huit coups spéciaux par personnage plus deux Fatalités. Raisonnablement raisonnable...

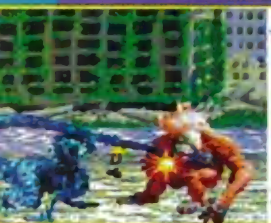
Time Warner nous dévoile enfin son adaptation de Primal Rage sur consoles 8 et 16 bits. Alors, historique ou pré-historique?... Un peu des deux. D'abord, Primal Rage marquera l'histoire par une aberration: l'Homo sapiens n'était pas apparu au temps des dinosaures, et les quelques humains qui traînent dans le jeu - et que vous pouvez dégommer en usant d'un Combo - n'y ont pas vraiment leur place... Et puis, préhistorique, Primal Rage l'est un peu, pour deux raisons. D'une part, vous incarnez sept différents dinosaures évoluant dans des décors de fin du monde (ou de début, au choix). D'autre part, le système de combat, sans être vraiment archaïque, n'en constitue pas moins un net retour en arrière pour le plaisir du joueur. En effet, tous les coups spéciaux s'effectuent en maintenant la pression sur un, deux voire trois boutons, le tout accompagné d'un mouvement particulier au paddle. Ce qui n'est pas toujours simple... Mais attention, outre ce problème, les Combos et les Fatalités sont de mise, et l'aspect gore du jeu de la version arcade a été fidèlement retranscrit.



La téléportation est également permise pour certains personnages.

COMBAT, COMBI, COMBO...

Le Combo devient monnaie courante dans la majorité des nouveaux jeux de baston. Dans Primal Rage vous pourrez, au maximum, enchaîner huit coups particuliers d'affilée. Les résultats dépendent bien évidemment des coups enchaînés, lesquels, en règle générale, vous permettront d'éradiquer les humains qui viendront se glisser entre vos pattes poilues. Quel plaisir!



Bas + bouton B.



Bas + boutons A et B ensemble.



Maintenez A et X + Avant 2 fois. Et voilà: 15% de la barre de vie en moins...

AVIS

oui, mais... non!



SPY

24 méga auront été nécessaires à Probe, chargé de l'adaptation, pour offrir aux "segamaniak" un jeu gore et préhistorique. 24, c'est pas mal et, graphiquement, la MD supporte bien le choc. Mais on s'en fiche un peu si le jeu n'est pas franchement marquant. Car voilà le problème de Primal Rage. Il a beau être complet (Fatalités, Combos, nombreux coups spéciaux), il n'est pas agréable à jouer, et on ne s'amuse pas vraiment. Les manipulations sont contraignantes, le nombre de combattants peu élevé, et trouver ses coups spéciaux tout seul n'est pas donné à tous. On pourrait croire que le jeu à deux relève un peu la sauce, mais il n'en est rien. Si votre adversaire n'est pas au niveau, il ne prendra aucun plaisir - et vous non plus, d'ailleurs, car à gagner sans effort on triomphe sans gloire.



TIME WARNER INT./TIME WARNER INT.
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

PRESENTATION 63%

Un écran-titre plus une démo sans grande envergure. Très moyenne.

GRAPHISMES 83%

Les sprites sont digitalisés à partir de combattants en pâte à modeler. Une réalisation de bonne facture.

ANIMATION 79%

Les personnages bougent bien, mais un mode Turbo n'aurait pas été de trop.

MUSIQUE 75%

Elle est souvent masquée par les bruitages, et ce n'est pas un mal.

BRUITAGES 72%

Rien de très surprenant. Classique, quoi...

DUREE DE VIE 74%

Finir le jeu est donné à tout le monde, et vous vous amusez, mais avec des joueurs de votre niveau...

JOUABILITE 79%

Les coups spéciaux sont originaux, mais peu pratiques pour le néophyte. Question d'habitude?

INTERET 76%

Le principe est le même qu'en arcade, mais sur console on a déjà vu beaucoup mieux dans le genre.

LA NUIT TOMBE VITE... ALORS VOILÀ DE QUOI OCCUPER TES SOIRÉES !!!

DRAGON BALL :

(192 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 - Sangoku _____x 38FF
- ☐ Tome 2 - Kamehameha _____x 38FF
- ☐ Tome 3 - L'initiation _____x 38FF
- ☐ Tome 4 - Le tournoi _____x 38FF
- ☐ Tome 5 - L'ultime combat _____x 38FF
- ☐ Tome 6 - L'empire du ruban rouge _____x 38FF
- ☐ Tome 7 - La menace _____x 38FF
- ☐ Tome 8 - Le duel _____x 38FF
- ☐ Tome 9 - Sangohan _____x 38FF
- ☐ Tome 10 - Le miraculé _____x 38FF
- ☐ Tome 11 - Le grand défi _____x 38FF
- ☐ Tome 12 - Les forces du mal _____x 38FF
- ☐ Tome 13 - L'Empire du chaos _____x 38FF
- ☐ Tome 14 - Le Démon _____x 38FF
- ☐ Tome 15 - Chi-chi _____x 38FF
- ☐ Tome 16 - L'Héritier _____x 38FF
- ☐ Tome 17 - Les Saiyens _____x 38FF
- ☒ Tome 18 - Maître Kaio _____x 38FF

RANMA 1/2 :

(192 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 - La source maléfique _____x 38FF
- ☐ Tome 2 - La rose noire _____x 38FF
- ☐ Tome 3 - L'épreuve de force _____x 38FF
- ☐ Tome 4 - La guerre froide _____x 38FF
- ☐ Tome 5 - Les félins _____x 38FF
- ☐ Tome 6 - L'ancêtre _____x 38FF
- ☐ Tome 7 - L'affront _____x 38FF

SAILOR MOON :

(192 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 - Métamorphose _____x 38FF
- ☐ Tome 2 - L'Homme Masqué _____x 38FF
- ☐ Tome 3 - Les justicières de la lune _____x 38FF
- ☐ Tome 4 - Le Cristal d'Argent _____x 38FF
- ☐ Tome 5 - La Gardienne du Temps _____x 38FF

DR SLUMP :

(192 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 _____x 38FF
- ☐ Tome 2 _____x 38FF
- ☐ Tome 3 _____x 38FF

GUNNM :

(224 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 _____x 42FF
- ☐ Tome 2 _____x 42FF
- ☐ Tome 3 _____x 42FF
- ☒ Tome 4 _____x 42FF

CRYING FREEMAN :

(240 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 _____x 49FF
- ☐ Tome 2 _____x 49FF

STRIKER :

(128 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 _____x 49FF

AKIRA :

(176 pages, couleurs, cartonné)

- ☐ Tome 1 - L'autoroute _____x 98FF
- ☐ Tome 2 - Cycle wars _____x 98FF
- ☐ Tome 3 - Les chasseurs _____x 98FF
- ☐ Tome 4 - Le réveil _____x 98FF
- ☐ Tome 5 - Désespoir _____x 98FF
- ☐ Tome 6 - Chaos _____x 98FF
- ☐ Tome 7 - Révélation _____x 98FF
- ☐ Tome 8 - Le déluge _____x 98FF
- ☐ Tome 9 - Visions _____x 98FF
- ☐ Tome 10 - Revanches _____x 98FF
- ☐ Tome 11 - Chocs _____x 98FF
- ☐ Tome 12 - Lumières _____x 98FF
- ☒ Tome 13 - Feux _____x 98FF

NOMAD :

(144 pages, couleurs, cartonné)

- ☐ Tome 1 - Mémoire vive _____x 98FF
- ☐ Tome 2 - Gai-Jin _____x 98FF

PORCO ROSSO :

(144 pages, couleurs, broché)

- ☐ Tome 1 _____x 59FF
- ☐ Tome 2 _____x 59FF
- ☒ Tome 3 _____x 59FF

LA LÉGENDE DE PORCO ROSSO :

(160 pages, couleurs, broché)

- ☒ Tome 1 _____x 178FF

APPLESEED :

(192 pages, noir et blanc, cartonné)

- ☐ Livre 1 _____x 78FF
- ☐ Livre 2 _____x 78FF
- ☐ Livre 3 _____x 78FF
- ☐ Livre 4 _____x 78FF

ORION :

(144 pages, noir et blanc, cartonné)

- ☐ Tome 1 _____x 78FF
- ☐ Tome 2 _____x 78FF

POWER RANGERS :

(96 pages, couleurs, broché)

- ☐ Tome 1 _____x 38FF

STREET FIGHTER :

(64 pages, couleurs, cartonné)

- ☐ Tome 1 _____x 49FF
- ☐ Tome 2 _____x 49FF
- ☐ Tome 3 _____x 49FF
- ☐ Tome 4 _____x 49FF

KAMEHA MAGAZINE :

(192 pages, noir et blanc)

- ☐ Numéro 1 _____x 39FF
- ☐ Numéro 2 (épuisé)
- ☐ Numéro 3 _____x 39FF
- ☐ Numéro 4 _____x 39FF
- ☐ Numéro 5 _____x 39FF
- ☐ Numéro 6 _____x 39FF
- ☐ Numéro 7 _____x 39FF
- ☐ Numéro 8 _____x 39FF
- ☐ Numéro 9 _____x 39FF
- ☐ Numéro 10 _____x 30FF
- ☐ Numéro 11 _____x 30FF
- ☐ Numéro 12 _____x 30FF
- ☐ Numéro 13 _____x 30FF
- ☒ Numéro 14 _____x 30FF

Frais de port

(France métropolitaine et CEE) :

commande de moins de 100FF : 15FF

entre 100 et 400FF : 20FF

...au-delà, le port est offert !

Total de votre règlement : _____ FF

Joignez le règlement correspondant à votre commande par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **EQUIVOX SIC** et renvoyez-le à l'adresse suivante :

EQUIVOX

163 rue de sèvres

75015 Paris

Tél : 47 83 66 99

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Localité :

Pays : Téléphone : Date de Naissance : ____/____/____

Paiement par carte bancaire :

N° carte :

Date d'expiration :



Les numéros des Maîtres "MANGAS"

36 68 28 82

36 69 69 96

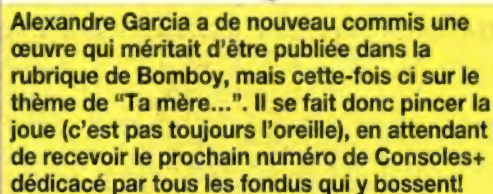
3615 KAMEHA

2,23 F TTC/mn

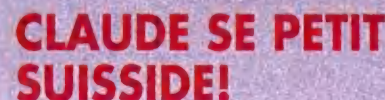
Mais ce n'est pas cela qui me tracasse le plus. Vous le savez certainement tous, la Playstation est disponible officiellement en France depuis le 29 septembre dernier, au prix de 2 099 francs. La Saturn, quant à elle, est disponible dans sa version française depuis la fin du mois de juin pour la somme de 3 390 francs. Je tiens donc à vous mettre en garde sur un point: vu le prix de vente hyper compétitif de la Playstation, il est évident que les revendeurs ne vont pas gagner d'argent sur les ventes des consoles de Sony. Ainsi, si vous arrivez dans un magasin en disant au vendeur "Heu... voilà monsieur, j'hésite entre une Playstation et une Saturn", vous risquez de repartir avec

**Cinquante millions de consommateurs,
mais un seul Bomboy!**

Voilà enfin vos dessins qui arrivent! Je n'y croyais plus. Continuez à m'en envoyer, ils font rire toute la rédaction.



Comme chaque mois maintenant, Bomboy répond à chacune de vos interrogations sur tout et n'importe quoi: l'Ultra-64 est-elle plus puissante que ma Game Boy? Quel temps fera-t-il demain? Est-ce que mon prof de géo sera absent la semaine prochaine? Est-ce que "Ta mère en slip dans l'Prisonic" va sortir sur Super Nintendo ou bien sur Megadrive? Toutes les réponses à toutes vos questions, c'est maintenant et tout de suite.



Q Claude, qui habite Lentigny en Suisse, se demande après avoir lu notre numéro hors série Spécial 32 bits de cet été, s'il doit acheter une Playstation ou bien une Saturn? Il veut aussi tout savoir sur la version Dragon Ball Z sur Saturn. Enfin, dans

C'est Laurent Bitouzet qui décroche le Bomboy d'Or du mois. On est content pour lui, et, pour la peine, il sera obligé de lire Consoles+ tous les mois. Punition pour un an.

un dernier souffle, il désire également connaître la date de sortie de la Playstation et de la Saturn en Suisse.

R Salut Claude. Bien heureux de savoir que nos amis suisses lisent Consoles+ et ses hors-série. Les consoles Playstation et Saturn sont toutes deux de très bonnes consoles. Je ne peux décider pour toi laquelle tu dois choisir. Le plus simple serait que tu rentres dans un magasin et que tu compares ces deux consoles en regardant les jeux qui y tournent sûrement en démonstration. En les voyant, cela t'aidera certainement à choisir ta future console. Dragon Ball Z sur Playstation n'est pas une réussite. Douloureux mais véridique. Si les personnages sont nombreux et assez bien réalisés, il n'en est pas de même des décors. C'est une catastrophe totale! Est-il possible de voir une telle chose sur une console comme la Playstation? Hélas, oui! Heureusement pour les fondus de Dragon Ball Z et de Sega, la version Saturn est autrement plus réussie sur le plan des graphismes. Ouf! Sa sortie est prévue pour la fin de l'année. Quant à la date de sortie officielle de la Playstation et de la Saturn en Suisse, je pense qu'elle devrait être la même (ou à peu de chose près) qu'en France. Elle aurait donc dû sortir en Suisse à la fin du mois de septembre.

ACH, KOMME CHAIME TORLOTER LES ZENFANTS

Q Philippe Torloting, fidèle abonné à Consoles+ depuis deux ans maintenant, aimerait savoir si Killer Instinct sur Super Nintendo est mieux que Mortal Kombat III sur cette même console? Et si Sim City est aussi intéressant que Theme Park, toujours sur SNIN?

R Avec Killer Instinct, Nintendo signe son grand retour sur les jeux d'arcade. La version Super Nintendo de ce jeu est incontestablement une belle réussite.

Bien que je trouve que les graphismes des combattants sont un peu pixélisés (c'est-à-dire pas très fins), je dois reconnaître que l'on retrouve le même plaisir de jeu qu'en arcade. Tous les coups des personnages ainsi que leurs Combos et les Combo Breakers ont été conservés. Mortal Kombat III est lui aussi un très bon jeu de baston. Des personnages nouveaux font leur apparition ainsi que de nouvelles Fatalités (encore plus gore, et plus drôles). Tu trouveras d'ailleurs dans ce numéro de Consoles+ le test complet de Mortal Kombat III sur Super Nintendo et sur Megadrive. Theme Park est très proche de Sim City, à la différence que tu ne gères pas une ville, mais un parc d'attractions. Je le trouve un peu plus drôle que Sim City, mais aussi moins intéressant. Sim City est plus sérieux, et dispose de nombreuses options de jeu. Quant à savoir si je préfère être gérant d'un parc d'attractions ou maire d'une ville, la seconde proposition a ma préférence.

CETTE FOIS, C'EST CUIT!

Q C. Cuit, un fou de Dragon Ball Z, est également un passionné de rugby. Il aimerait savoir si le jeu World Cup 95 sur Megadrive est ou non une bonne simulation de rugby?

R Rares sont les jeux de rugby sur console de jeu vidéo, et sur Megadrive plus particulièrement. World Cup 95 n'est pas un si mauvais jeu de rugby que cela. C'est vrai, la maniabilité des joueurs n'est pas évidente mais, comme toute

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

simulation sportive, il faut un certain temps d'adaptation. Une fois cette difficulté surmontée, on arrive à faire faire à son joueur pratiquement tout ce qu'un rugbyman sait faire sur un terrain. On pourra cependant déplorer certains clignotements de sprites. Par ailleurs, la réalisation des drops est assez incertaine. Si tu as une tirelire bien remplie, je pense que tu peux la casser pour ce jeu, mais si tu es un peu ric-rac sur les bords, garde donc ton argent (Noël n'est plus très loin) et achète-toi un jeu sur Playstation, puisque tu as la chance d'en posséder une!



AVEC LAURENT DESCLAIR, C'EST CLAIR!

Q Laurent souhaite savoir ce qu'il faut faire pour devenir testeur de jeux vidéo. Quelles sont les (nombreuses) qualités requises? Peut-on travailler à domicile?



Rah-y-en-a-marre DES-ZANONYMES



Alpha LINLAVONG



Jean MATHIEU

**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX**
*ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS*



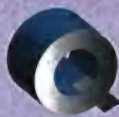
Salut Laurent. Pour être testeur de jeux vidéo, il faut au départ avoir beaucoup de chance: rares sont les postes disponibles dans le métier. Tu

sais, ici, ce n'est pas comme dans le métro parisien: les jeunes ne laissent pas leur place aux plus vieux, et ce serait même l'inverse qui se produit le plus souvent. Pour être testeur de jeux vidéo, la principale qualité est de savoir rédiger un texte en français: une intro, un développement et une conclusion. Faire référence à des jeux anciens n'est pas une mauvaise chose non plus, et il te faut donc une bonne culture en matière de jeux vidéo. Tu sais, ceux qui commencent à jouer sur des consoles de jeux vidéo aujourd'hui et qui manipulent une Playstation ou une Saturn ne savent pas, et ne s'imaginent certainement pas que, voilà quinze ans, on s'amusait comme des fous sur des consoles qui affichaient huit couleurs à l'écran et avec des jeux qui dépassaient rarement 4 ko de mémoire! Il est bon parfois de leur rappeler qu'un jeu sorti récemment n'est qu'une copie "relookée" et améliorée d'un jeu vieux de quelques années. Aujourd'hui, les concepts nouveaux en matière de jeux vidéo se font de plus en plus rares. Avec la sortie des consoles 32 bits, il semblerait que la 3D offre de nouvelles possibilités. Ainsi *Jumping Flash!* sur Playstation et *Bug* sur Saturn sont-ils en quelque sorte d'un genre nouveau: plates-formes en 3D. Pour finir, il est effectivement possible de travailler pour un journal depuis chez soi. Les personnes qui ont ce type de boulot sont appelées des "pigistes", une race spéciale. Ils travaillent chez eux, les chanceux, et viennent rendre leurs tests au journal.



Stéphane CARRIÈRE

GEX, LE SATURNIEN, LAVE PLUS BLANC



Gex, un ami du tampon de cuisine, me demande ce que devient la Megadrive portable

et si Dragon Ball Z sur Saturn sera un jeu de baston. Il veut également savoir si des dictionnaires interactifs et des CD culturels feront leur apparition.



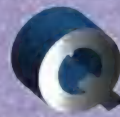
Salut Gex. Il semblerait que la Megadrive portable ne soit plus un rêve. Si tu as lu attentivement nos derniers numéros de Consoles+, tu auras certaine-

ment remarqué un article de Banana San sur cette nouvelle console de Sega. Nous ne connaissons pas encore sa date de sortie, mais nous savons déjà qu'elle disposera d'un écran plus performant que la Game Gear. Cette console qui, pour l'instant, porte le nom de Nomad, devrait être compatible avec les jeux Game Gear! Dès que nous en saurons davantage, nous ne manquerons pas d'en parler dans Consoles+.

Dragon Ball Z sur Saturn sera effective-
ment un jeu de baston. Les graphismes
seront très soignés et les personnages très
nombreux. Il sera meilleur que celui sur
Playstation et devrait sortir avant Noël.
Les dictionnaires interactifs existent déjà.
Pas encore sur Saturn, mais par exemple
sur le CD-I de Philips, sur PC ou bien sur
Macintosh. Il s'agit en fait d'un dictionnaire
classique auquel les programmeurs ont
ajouté des séquences filmées de tel ou tel
événement, ou bien des enregistrements
de son ou de musique d'un auteur compo-
siteur. Sur la console 32 bits de Sega, la
Saturn, un CD de ce genre vient de voir le
jour: il s'agit en fait d'un CD qui retrace les
grands moments de la carrière du pilote de
formule 1, Ayrton Senna. C'est une pre-
mière pour cette console. D'autres CD
devraient bientôt paraître.



**T'AS FUMÉ LA
MOQUETTE OU
QUOI?**



Guillaume Logbjois, originaire de la Zébul, me demande quand sortira Virtua Fighter 3?



Salut Guillaume. Voici enfin une question simple, directe, courte et efficace, une question comme je les aime. Au fait, Guillaume, t'as fumé la

maquette avant de m'écrire ou quoi? La Zébul, je connais pas, et "le Petit Robert" non plus. Inconnu au bataillon. Pour en revenir à ta question, un nouveau Virtua Fighter est en effet en préparation. Le dernier épisode est Virtua Fighter 2, déjà sorti en arcade et pratiquement achevé sur Saturn (il devrait sortir pour Noël au Japon). A ce propos, certains magazines concurrents ont publié des images superbes, qui correspondaient soi-disant à un Virtua Fighter 3! Eh bien, quelle rigolade, les amis. Moi, je vous le dis, c'est vraiment prendre les lecteurs pour des kékés. Car il faut savoir qu'il ne s'agissait que de simples images créées pour être diffusées sur un CD vendu uniquement au Japon. Rien à voir donc avec le jeu Virtua Fighter 3. A la limite, on peut imaginer qu'il s'agit des images de l'introduction du jeu, mais là non plus, on ne peut rien affirmer. Comme les autres magazines de jeux vidéo n'ont pas la chance de pouvoir compter comme nous sur un Banana San, envoyé permanent au Japon, ils ont dû se contenter de photocopier les photos d'un magazine japonais en écrivant que c'était le nouveau Virtua Fighter! Quand on ne comprend pas le japonais, il vaut mieux parfois se taire plutôt que d'écrire des stupidités dignes d'un Patrick Sébastien en manque d'inspiration (et ça, cela fait vraiment mal par où ça passe)... Franchement, il fallait oser.





JUSTE UN TRUC À TE DEMANDER

Q Julien, 14 ans, souhaite me demander quelques petits trucs. Trois fois rien.

Il n'a pas beaucoup d'argent (comme nous tous) et désire s'acheter un bon jeu de rôles sur Super Nintendo. Il possède déjà Zelda, et hésite entre Final Fantasy III, Chrono Trigger, Secret of Mana 2 et Robotrek. Il veut aussi s'acheter un jeu de baston: son cœur balance entre Mortal Kombat III, Killer Instinct et Bastard.

R Salut Julien. Les bons jeux de rôles sur Super Nintendo sont assez rares. Cependant, depuis quelques mois, ils arrivent en force du Japon et des Etats-

Unis. Si tu aimes les jeux de rôles à la Zelda, c'est-à-dire dans lesquels tu te bats sans passer par un écran de sélection d'armes, d'attaques ou de sorts de magie, Secret of Mana 2 (en japonais) est fait pour toi. Secret of Evermore, un clone de Secret of Mana, est sorti aux Etats-Unis depuis quelques semaines maintenant. Tu peux également fixer ton choix dessus, car il est génial. Si tu préfères les jeux de rôles purs et durs, Final Fantasy III (en version américaine) est une merveille du genre, tout comme Chrono Trigger (qui est sorti également en version américaine). Quant au jeu

de baston, tu peux oublier tout de suite Bastard. Il n'arrive pas à la cheville de Mortal Kombat III ou de Killer Instinct. Si tu as aimé Mortal Kombat I et II, tu peux tranquillement acheter le troisième épisode: il est absolument génial. Pour plus de détails sur ce jeu, va donc faire un tour du côté des tests. Si tu aimes les jeux de baston où il faut faire travailler ses méninges et apprendre par cœur toutes les combinaisons de Combos, de coups spéciaux et de Combo Breakers, alors Killer Instinct est le jeu qu'il te faut. Sa conversion sur Super Nintendo est vraiment une grande réussite. En conclusion, retiens ceci: Mortal Kombat III est plus rapide à maîtriser quand Killer Instinct est un jeu plus réfléchi et avec lequel, une fois que tu l'auras maîtrisé, tu prendras énormément de plaisir.

PLAYSTANOPHILE EN MANQUE DE CONSOLE

Q Encore une missive anonyme! Tout ce que nous savons, c'est que son auteur habite Carpentras.

Cet inconnu me demande un max d'explications sur la soi-disant Action Replay pour la Playstation. Où se branche-t-elle? Peut-on lui adjoindre une Memory Card à l'arrière pour sauvegarder?

R Salut Linconnu. Attention, arnaque! Il n'existe pas à proprement parler d'Action Replay pour la Playstation. Cette carte, que l'on glisse dans le port de l'une des deux Memory Card, est en fait une Memory Card "trafiquée". Il s'agit tout simplement d'une carte sur laquelle ont été enregistrées des parties de jeu avec des vies infinies et un maximum de points de vie... On ne peut en aucun cas rentrer des

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

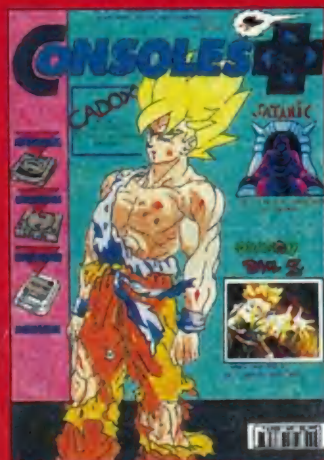
codes pour modifier les données d'un jeu. A mon avis de Bomboy, il s'agit là d'un mauvais plan. Un conseil, gardez vos sous pour un nouveau jeu plutôt que d'investir dans cette carte bidon dont vous regretterez rapidement l'achat.

FRANÇOIS ET SON BÂTON DE BERGER

Q Je vais vous raconter l'histoire de François Berger, un de nos fidèles lecteurs. Le petit gars était prêt à s'acheter une Playstation avec

Tekken, Ridge Racer et Destruction Derby (il a bon goût, notre ami!). Mais depuis le n° 46 de Consoles+, pour lequel Banana San avait envoyé des photos du jeu d'arcade Rave Racer, la suite de Ridge Racer 2, le petit François se demande s'il ne ferait pas mieux d'attendre la sortie de Rave Racer sur Playstation avant de craquer pour Ridge Racer! Il est fou ou quoi, lui?

R Salut François. Doucement, p'tit gars, doucement. Rave Racer est certes un superbe jeu de course automobile, mais il est pour l'instant uniquement sorti dans les salles d'arcade, et qui plus est au Japon seulement! Il y aura certainement une version Playstation, mais pas avant de très longs mois! Ce que je veux te faire comprendre, c'est que tu peux sans hésiter te ruer sur Ridge Racer. Foi de Bomboy casqué, tu ne t'en seras pas encore lassé quand sortira Rave Racer! Bref, un bon tiens vaut mieux que deux tu l'auras...



David LEBERT



Régis BEYLOT



Régis LE JEAN

Microvella

Les jeux vidéo c'est nous !

Centre Commercial Géant Casino - 13750 SAINT VICTOIRE

Ouvert du lundi au samedi - de 9 h 00 à 19 h 30 non stop

13750 SAINT VICTOIRE - 13750 SAINT VICTOIRE - 13750 SAINT VICTOIRE

Tel. 42 75 24 24 - 36 15 Microvella

(Catalogue gratuit sur simple demande)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Téléphone : _____

E-mail : _____

Signature : _____

Date : _____

PRIX : _____

CONFIRMATION : _____

Env. par _____

SEGA SATURN

LA SATURN + 1 MANETTE + DAYTONA + 1 CASSAULT

2590 F

VOLANT

MANETTE SEGA

MANETTE TURBO

ADAPTATEUR 4 JRS.

MEMORY CARD

RALLONGE MANETTE

BAYMAN

MORTAL K. 2 / 3

VIRTUAL F. 2

SF 2

PANZER DRAGON

SUPER NEWS

TEL.

SONY PSX

LA PSX + 1 MANETTE + 1 COUPE

2090 F

SOURIS

HAUT PARLEUR 2x5 W.

MANETTE TURBO

CABLE EURO AV.

MANETTE ASCII

CABLE LIASON

JUMPING FLASH

RALLONGE MANETTE

DESTRUCTION DERBY

MORTAL KOMBAT 3

TEKKEN

PRIMAL RAGE

FIFA 96

DRAGON BALL Z 22

TEL.

S. NINTENDO

SUPER MARIO BROS.

479 F !!

MORTAL KOMBAT 3 VF

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 1

MEGA DRIVE 2

MEGA DRIVE 3

MEGA DRIVE 4

MEGA DRIVE 5

MEGA DRIVE 6

MEGA DRIVE 7

MEGA DRIVE 8

MEGA DRIVE 9

MEGA DRIVE 10

MEGA DRIVE 11

MEGA DRIVE 12

MEGA DRIVE 13

MEGA DRIVE 14

MEGA DRIVE 15

MEGA DRIVE 16

MEGA DRIVE 17

MEGA DRIVE 18

MEGA DRIVE 19

MEGA DRIVE 20

MEGA DRIVE 21

MEGA DRIVE 22

MEGA DRIVE 23

MEGA DRIVE 24

MEGA DRIVE 25

MEGA DRIVE 26

MEGA DRIVE 27

MEGA DRIVE 28

MEGA DRIVE 29

MEGA DRIVE 30

MEGA DRIVE 31

MEGA DRIVE 32

MEGA DRIVE 33

MEGA DRIVE 34

MEGA DRIVE 35

MEGA DRIVE 36

MEGA DRIVE 37

MEGA DRIVE 38

MEGA DRIVE 39

MEGA DRIVE 40

MEGA DRIVE 41

MEGA DRIVE 42

MEGA DRIVE 43

MEGA DRIVE 44

MEGA DRIVE 45

MEGA DRIVE 46

MEGA DRIVE 47

MEGA DRIVE 48

MEGA DRIVE 49

MEGA DRIVE 50

MEGA DRIVE 51

MEGA DRIVE 52

MEGA DRIVE 53

MANGAS - VIDEO

MANGA DRAGON BALL 2 NO 42

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 13

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 14

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 15

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 16

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 17

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 18

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 19

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 20

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 21

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 22

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 23

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 24

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 25

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 26

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 27

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 28

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 29

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 30

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 31

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 32

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 33

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 34

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 35

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 36

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 37

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 38

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 39

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 40

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 41

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 42

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 43

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 44

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 45

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 46

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 47

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 48

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 49

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 50

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 51

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 52

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 53

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 54

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 55

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 56

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 57

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 58

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 59

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 60

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 61

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 62

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 63

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 64

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 65

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 66

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 67

MANGA DRAGON BALL 2 VOL 68

→ MICROVELLA

UN 36 15 SOUS LE SOLEIL

Le 36 15 Microvella continue de faire des émules avec ses cadeaux tous azimuts! Et tout d'abord avec la carte de fidélité qui offre des prix préférentiels et le don d'un catalogue complet et gratuit sur demande! Microvella pense aussi à ceux qui prennent de l'âge: pour garder votre âme d'enfant à jamais, un cadeau vous sera offert le jour de votre anniversaire! Pour en savoir plus, consultez leur fameux minitel: vous pourrez y commander vos jeux, consoles et Goodies par correspondance! Actuellement la Playstation est vendue 2 290F avec deux manettes, un jeu et un cadeau! Et pour cinq paquets achetés de Cartes Magic, un paquet Renaissance vous est offert! Le 36 15 Microvella c'est aussi des astuces, des réponses en 24h à vos questions, une rubrique des fans pour discuter et consulter des petites annonces et des Quizz sur vos jeux préférés pour gagner encore des cadeaux. Appelez le soir après 20h pour dialoguer avec notre animateur: c'est moins cher!!! En ce moment, un catalogue spécial de 14 pages sur la Saturn et la Playstation vous attend. Renseignez-vous vite!

Microvella-Géant Casino-Av, Jacques Prévert-13 730 St Victoret

Tel: 16- 42 75 24 24- 36 15 Microvella



TOM.



TOM.

→ KATANA

Y'A QUE KATANA QUI SE DEKARKASSE!

Parce qu'originalité et ingéniosité riment aussi avec VPC, ne vous sentez pas frustrés ou abandonnés vous qui désespérez au fond de vos campagnes de trouver les produits les plus pointus. Afin de ne plus vivre au ralenti ou avec un train de retard votre passion pour les jeux vidéo ou la Japanimation... Katana est enfin là pour vous! En effet après l'import direct du Japon et des USA qui nous permet de VOUS procurer les meilleurs titres sur Playstation, Saturn, Super Famicom à des prix canon-réservez les d'avance pour être sûr de ne pas les louper- et bien d'autres produits originaux (ex: Flight stick pour Saturn...), après notre service Rachat/Echange (50F) et Occasion sur PS-X et Saturn qui marche du tonnerre, Katana invente un service spécialisé de VPC uniquement réservé aux Dom Tom (16/28 42 59 81) car nombreux sont les passionnés dans nos belles îles lointaines et il faut penser à eux... Et ce n'est pas tout! Katana, en collaboration avec Gemu Otaku, vous proposent un vrai serveur minitel-36 15 Ohayo- pour commander les meilleurs produits japonais en jeux vidéo et Japanime mais aussi pour vous informer des dernières sorties, pour gagner un séjour au soleil pour toute commande de 800F et pour jouer sur notre Quizz et qui sait empocher une Ultra 64 (version jap modifiée)

Katana-7, rue Mathis-75 019 Paris-Tel: 40 34 59 31- 36 15 code Ohayo

KATANA

IMPORT DIRECT

**GAGNEZ TOUS LES MOIS
10 PSX OU SATURN SUR
36 15
OBJECTIF GAMES**

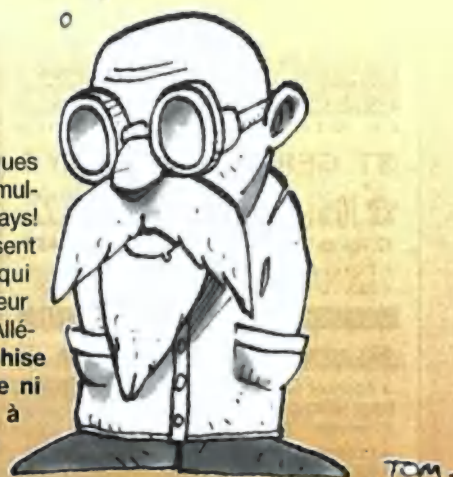
ACHAT - VENTE - LOCATION - NEUF & OCCASION
POUR COMMANDER TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

NOUVELLES OUVERTURES

NOUVELLES OUVERTURES	BASTIA 20200 1 rue Miséricorde, Imp le cinéma Studio TEL.: 95/31/78/87	LILLE 6 RUE SAINT GENOIS 59800 TEL.: 20/55/15/53	
	ARRAS /franchise 29 RUE GAMBETTA 62000 TEL.: 21/23/46/43	TOULOUSE 1 PLACE DUPUY 31000 TEL.: 61/62/55/66	HOUILLES 3 AV. CHARLES DE GAULLE 78800 TEL.: 39/68/39/25
	WATTRELOS 237 RUE CARNOT 59150 TEL.: 20/02/04/54	BESANCON 1 RUE DE LA REPUBLIQUE 25000 TEL.: 81/82/82/23	CHALON/SAONE 20 RUE D'AUTUN 71100 TEL.: 85/48/16/40
	COGOLIN 27 RUE GAMBETTA 83350 TEL.: 94/54/58/17	MULHOUSE 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 TEL.: 89/46/48/43	BRY/MARNE 4/6 RUE DE NOISY 94360 TEL.: 47/06/34/13
	ROUEN 116 RUE DU GENERAL LECLERC 76000 TEL.: 35/15/53/84	AJACCIO RUE MARECHAL LYAUTEY IMMEUBLE MASSENA 20090 TEL.: 95/23/44/75	OUVERTURES PROCHAINES NIORT ET ST LOUIS

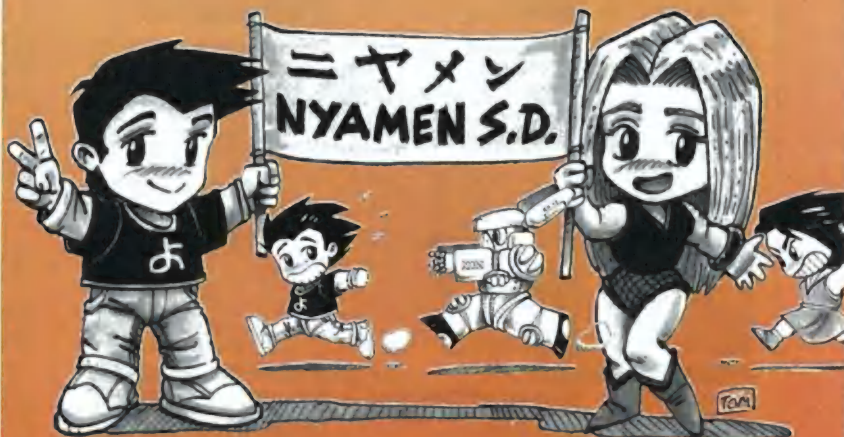
→ OBJECTIF GAMES L'EXTENSION CONTINUE

Et de mois en mois, les boutiques Objectif Games continuent leur multiplication aux quatre coins du pays! Les futurs revendeurs connaissent par coeur le n° de téléphone qui leur permettra bientôt d'ouvrir leur propre magasin de jeux vidéo. Alléchés par l'annonce d'une **franchise gratuite sans droits d'entrée ni royalties mensuelles à reverser**, ils téléphonent tous au **21 23 46 43** (fax: 21 71 27 62) et de nouvelles ouver-



tures près de chez vous seront encore annoncées dans les prochains mois tout comme à **St Louis (68), Niort (16), Lille (50) et Bastia (20) qui ouvriront bientôt les portes de boutiques à notre enseigne.** Objectif Games c'est aussi un 36 15 qui vous permet de gagner une console 32 bits, de dialoguer en direct, de laisser des messages, de découvrir des news en avant première et surtout de consulter la liste de nos points de vente! Pour des prix sans surprise, poussez donc nos portes et à bientôt!

Objectif Games- 3, av Charles de Gaulle-78 800 Houilles
Tel: 39 68 39 25- 36 15 Objectif Games



→ **AMIE LE PRO**

PRESENT DEPUIS 10 ANS!

Et Amie le Pro continue de fêter son dixième anniversaire le coeur vaillant. Inlassablement son équipe de professionnels affronte les hordes de joueurs déchainés qui se ruent tous dans le magasin pour profiter des cadeaux et promos du moment... Actuellement, si vous achetez 500F de jeux, vous partirez avec 100F de jeu gratuit en plus! Vu leur vaste choix d'occas, vous aurez du mal à choisir votre cadeau dans tous les jeux proposés... Amie rachète et échange vos ordinateurs, vos consoles, tous vos logiciels, utilitaires et jeux vidéo aux meilleures conditions, alors pourquoi hésiter? Venez dans leurs 250m² de magasin, visitez les rayons consoles et toutes ses nouveautés, l'espace dédié aux ordinateurs familiaux type Atari et Amiga mais aussi le Home PC où vous construirez votre micro comme un mécano! PC et consoles sont garanties deux ans par Amie lui-même. Dix ans déjà de bons et loyaux services pour vous offrir le meilleur du jeu vidéo et de la micro, c'est chez Amie le Pro!





Mais c'est déjà Noël ou quoi? Ça y est, on me relooke un peu et les meilleurs jeux ont droit à plus de place: trois pages ce mois-ci pour ma sélection, le bonheur! Ma Game Boy et moi ne nous quittons plus et j'ai offert ma tequila au Panda pour rester capable de tester tout ça... La pauvre bête est dans un état!

UN INDIEN DANS LA VILLE

GAME BOY
TITUS/TF1

80% Fidèle à l'esprit du film, ce jeu met en scène le jeune Mimi-Siku, élevé au cœur de l'Amazonie. Dix niveaux l'emmèneront de la jungle à Paris avec, au programme, l'escalade de la tour Eiffel et une balade en pirogue sur la Seine... Une sarbacane et une araignée sont les armes de notre jeune Indien, qui récolte divers bonus au cours de son voyage. Les graphismes sont simples mais soignés et on apprécie le travail de coloration intelligent qui a été fait pour la Super Game Boy. Cela dit, ce jeu s'adresse exclusivement aux plus jeunes des joueurs du fait de sa grande facilité.



STREET FIGHTER 2

GAME BOY
CAPCOM

88% Les affreux de la bande sont presque au complet - Dhal-sim ayant fait les frais de deux jambes trop bien pendues et Vega d'une vélocité ingérable pour le support. Toutefois, les neuf combattants présents ont de quoi faire en matière de coups: boules de feu pour Chun Li, hélico et Dragon Punch pour Ryu et Ken... mais on oublie malheureusement le "Hayuken!", puisque les voix digitalisées et les bruitages sont inexistantes. Seuls les enchaînements ont perdu de leur tonus à cause d'une animation saccadée - version Super Game Boy - et l'on peut déplorer un léger temps de réaction. La fidélité de l'adaptation est tout de même appréciable (avec, notamment, la présence d'un mode 2 joueurs) mais, après tout, il aura fallu attendre deux ans avant que Capcom ne daigne la sortir... On nous devait bien ça...



THEME PARK

SATURN
BULLFROG

91% Gérez encore et toujours votre parc d'attractions de A à Z pour cette simulation stratégique au parfum de Sim City. Installation des manèges, prix des glaces, salaires, tracé des chemins... Le jeu est très bien réalisé et semblable aux versions 16 bits. Les graphismes, bruitages et animation bénéficient bien sûr de la qualité Saturn. A noter le plus de cette version 32 bits, à savoir les séquences d'animation qui permettent au joueur de faire un tour sur ses propres manèges! On peut être stratège, homme d'affaires avisé et néanmoins garder son âme d'enfant...



BUG

SATURN
SEGA

94% Un jeu de plates-formes sans précédent - testé en import dans le n° 46 - , entièrement réalisé en 3D temps réel. Une représentation graphique hallucinante, des zooms de-ci de-là, des niveaux labyrinthiques, des sprites délirants et une grande difficulté composent ce petit bijou du genre. La prise en main est loin d'être facile, il faut s'habituer à la perspective, mais l'intérêt est à la hauteur des efforts que vous devrez déployer pour traverser six mondes, dix-huit niveaux et affronter six boss. Passages secrets et chemins multiples corsent ce challenge.



EARTHWORM JIM

GAME BOY
PLAYMATES

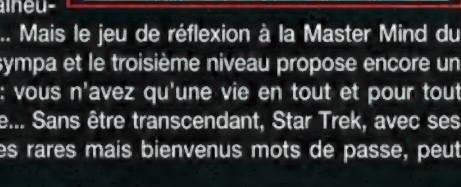
92% adaptables à son univers délirant. Graphiquement, les fans reconnaissent bien les niveaux, même s'ils apparaissent parfois confus sur Game Boy - ils ressortent plus nettement avec la Super Game Boy -, et la difficulté est toujours aussi élevée... Le personnage n'a rien perdu de sa souplesse d'animation ni de sa rapidité de mouvement, impressionnante pour la 8 bits. Il s'accroche à n'importe quoi, court avec une aisance remarquable et bénéficie de toute la panoplie d'actions qui était la sienne dans la version originale (revolver, fouet, hélicoptère). Avec cette version GB, Earthworm Jim fait à nouveau parler de lui, et en bien, puisque, même si les niveaux sont plus courts et simplifiés, cette adaptation est fidèle et... difficile.



STAR TREK GENERATIONS - BEYOND THE NEXUS

GAME BOY
GAMETEK

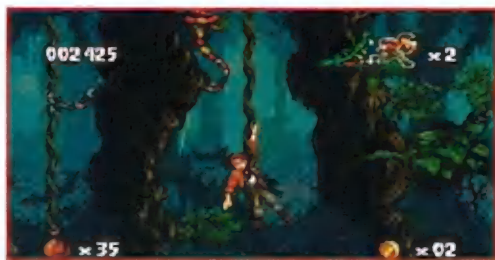
Décidément, ce petit jeu a un je-ne-sais-quoi d'accrocheur! Pourtant, le premier niveau peut en rebuter plus d'un, vu qu'on passe au moins une demi-heure à repérer et à shooter deux malheureux vaisseaux dans l'espace... Mais le jeu de réflexion à la Master Mind du deuxième niveau est facile et sympa et le troisième niveau propose encore un nouveau truc. Seul problème: vous n'avez qu'une vie en tout et pour tout jusqu'au premier mot de passe... Sans être transcendant, Star Trek, avec ses niveaux de styles variés et ses rares mais bienvenus mots de passe, peut s'avérer plaisant.



PITFALL

JAGUAR
ATARI

90% l'élastique, envoie différents projectiles, effectue des pirouettes sur les murs... Les graphismes ne sont pas en reste, avec une multitude de détails soignés. De petits jeux de mémoire agrémentent plaisamment les niveaux et la recherche des passages secrets allonge un peu la durée de vie de cette cartouche dont le point faible est la facilité.



EPROM

7 Rue Gay Lussac, 75005 Paris

46 34 24 16

DE PROVINCE FAIRE LE 16 (1)

SONY PLAYSTATION

- + Une manette
- + Péritel composite
- + Alimentation 220 V
- + Un an de garantie
- + Un CD offert

2099 Frs



RAYMAN

SEGA SATURN
ATARI JAGUAR
SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION

RAYMAN-399 Frs

WIPE OUT-369 Frs

DARKSEED - Tel

AIR COMBAT- 349 Frs

IN THE HUNT - 499 Frs

WIZARDRY VII - Tel

MORTAL KOMBAT 3 - 399 Frs

GOKUDJI FAMILY II - 499 Frs

STRIKER WORLD CUP - Tel

DESTRUCTION DERBY - 369 Frs

NAMCO MUSEUM VOL 1 - 499 Frs

STREET FIGHTER MOVIE - Tel

HYPER FORMATION SOCCER - 499 Frs

A4 GLOBAL EVOLUTION (VF) - 499 Frs

SATURN

449 Frs - MAGIC KNIGHT RAY EARTH

Tel - STREET FIGHTER MOVIE

449 Frs - GOLDEN AXE THE DUEL

Tel - VIRTUA OPEN TENNIS

Tel - SUPER HANG ON 95

449 Frs - LAYER'S SECTION

Tel - KING OF BOXING

Tel - DRAGONBALL Z

Tel - FORMULA ONE

399 Frs - SIM CITY 2000

Tel - PUYO PUYO 2

Tel - VIRTUA COP

449 Frs - WINGS ARM

399 Frs - RAYMAN

Tel - X MEN



WHOLESALE - REVENDEUR - TEL : 43 26 56 75 - FAX : 46 34 09 00

Jaguar

RAYMAN
HIGHLANDER
PITFALL

CD

ATTACK OF PENGUINS
POWER DRIVE RALLY
FLASHBACK
FIGHT FOR LIVE

Nom :	Prenom :	PRODUIT	PRIX
Adresse :			
Code postal :	Ville :		
* Collissimo (Chèque ci-joint)	+ 38 Frs		
* Contre Remboursement	+ 73 Frs		
(Console : 110 Frs + 10 Frs par article en plus) TOTAL			

WATERWORLD

GAME BOY
OCEAN

La version peut-être la plus réussie du tiercé (SNIN, MD et GB), même si ça peut paraître surprenant! N'espérez aucun mot de passe pour ce jeu difficile qui propose trois phases d'action différentes. Le premier niveau, divisé en six sous-niveaux, se déroule sous l'eau. Le

83% Mariner plonge en apnée et récupère des étoiles et des munitions pour abattre les poissons. Après la récolte des bonus en un temps limité, il faut trouver la sortie de ces mini-labyrinthes marins. Le niveau 2 se passe à bord du trimaran et propose trois parcours où il faut éviter des mines flottantes et attraper des bonus. Vous vous retrouverez dans le niveau 3 avec un flingue à la main, dans des sous-niveaux d'action/plates-formes qui montrent la qualité de l'animation du Mariner. Un jeu répétitif mais assez accrocheur par ses graphismes et sa jouabilité - seule la musique est insupportable, mais d'assez bons bruitages sauvent la mise. Inspirez profondément avant de plonger...

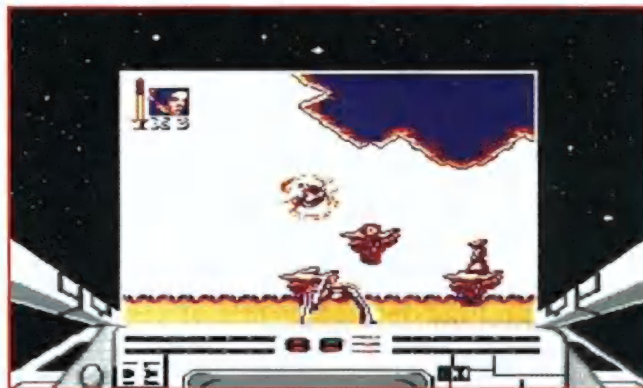


LE RETOUR DU JEDI

GAME BOY
LUCAS ARTS

Luke, Leia et Chewie se partagent la vedette pour accomplir les missions de cette version GB fidèle à l'esprit du jeu SNIN. Trois personnages et donc trois façons différentes de combattre vous permettent de traverser les lieux infes-

82% tés d'ennemis qui composent ce jeu. Il s'agit sans conteste d'un jeu de plates-formes, car les héros ne cessent de pratiquer leur double saut pour progresser. La maniabilité est un peu hasardeuse - un temps d'adaptation sera nécessaire pour être précis -, mais la durée de vie est au rendez-vous ainsi qu'un appréciable système de mots de passe.



RIDDICK BOWE BOXING

GAME BOY
GAMETEK

Riddick Bowe, ancien champion du monde poids lourd, tente d'exploser tous ses adversaires dans ce jeu de boxe, une discipline rare sur GB. Seul ou en mode 2 joueurs - en reliant deux GB -, plusieurs options sont proposées, de l'Entraînement au Tournoi en passant par le

79% mode Carrière qui permet de créer son adversaire de toutes pièces ainsi que son propre programme d'entraînement. Pas moins de vingt-cinq boxeurs de niveaux variés pourront être sélectionnés: leur gamme de coups est assez étendue, mais gagner demande beaucoup d'efforts et l'animation est un peu lente.



PINBALL MANIA

GAME BOY
GAMETEK

80% Ça scrolle bien dans huit directions pour suivre le trajet de la balle de flipper! Pas de doute, l'animation est fluide mais la vitesse de déplacement de la balle ne décoiffe pas et cette lenteur gâche un peu le plaisir de ces quatre sympathiques tables de flipper nommées Tarantula, Jailbreak, Kick Off et Jackpot. Après Pinball Dreams et Pinball Fantaisies, la même équipe continue sur sa lancée avec un mouvement

de balle réaliste et des bonus différents pour chaque flipper. Les graphismes quant à eux sont plutôt dépouillés. Au final, un petit flipper correct, mais d'intérêt limité.



SHINOBI X

SATURN
SEGA

Du bon vieux Shinobi dans le principe, avec la traversée de neuf niveaux qui rappellent des souvenirs tels que le port, le temple, la caverne... Les graphismes sont réussis avec des décors et sprites digi-

92% tualisés, les séquences filmées sont gnangnan mais mar- rantes (est-ce voulu?) et ça blaste à tout va à grands coups de shurikens et katana. Les ennemis et boss sont toujours aussi coriaces, mais quelques sorts magiques aident parfois à se sortir des situations les plus délicates. Une bonne maniabilité et une difficulté parfaitement dosée font de cet épisode un des meilleurs de la série.



Quand un enfant ne va pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter.

Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux.

Depuis 13 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.



nauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 49000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.

Jean-Claude Buchet
Directeur

AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL

Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 13 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos revenus imposables dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVoyer A : AIDE ET ACTION - 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12 - Tél. (1) 40 19 04 14

A RENVoyer

☐ **OUI,** je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul. J'ai bien noté que 20 F sur le premier chèque seront destinés à l'abonnement à votre bulletin trimestriel.

☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F ☐ 300 F ☐ 500 F ☐ Autre.....F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. _____
(en majuscules S.V.P.)

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code postal [] [] [] [] [] Tél. _____

Ville _____

Profession (facultatif) _____

C+48

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12

Ze Killer

Gazette

LE KILLER SOUS LES VERROUS

Un pénible épreuve infligée au courageux
pourfendeur de jeux médiocres

C'est hier à 22 h 30 que les policiers ont investi les locaux de Consoles+, magazine d'audience internationale.



P-DG d'Emap France, éditeur de Consoles+: "Que les forces de l'ordre aient tué le correcteur, monsieur Bouteau, je trouve déjà cela assez grave, encore que les ventes du magazine ne devraient guère en être affectées, mais que des policiers en soient venus à lacérer une superbe reproduction de La Joconde, à laquelle le personnel tenait beaucoup, je dis qu'il y a là une atteinte inexcusable à la liberté de la presse."

Ze: "Pour une fois que j'oublie ma tronçonneuse pour aller au boulot, j'ai l'air con. Bon, OK, je me rends, mais laissez-moi au moins une Game Boy ou je fais un massacre."

Un témoignage de Bomboy, journaliste et président de l'association "Laissez les nains se faire lancer": "Les flics ont disjoncté. A peine arrivés, ils ont violé femmes et enfants. Heureusement qu'il n'y avait pas d'enfants." Un témoignage qui, si les faits devaient être avérés, met gravement en cause la moralité des forces de l'ordre.



PRIMAL RAGE (SNIN) TIME WARNER INTERACTIVE

La rage, c'est le cas de le dire... Le filon Jurassik étant inépuisable, ce jeu de baston oppose des gros pâtés de pixels (des dinosaures, quoi). Pas bezef, d'ailleurs: sept combattants seulement. Jusque-là, rien de grave... Que le "scénario" soit historiquement incohérent (les humains côtoient les dinosaures), on s'en moque, d'autant que c'est cruellement drôle: les hommes prennent les grosses bêtes pour des dieux et, de temps en temps, se font écrabouiller dans la joie et la bonne humeur... Que le jeu soit moche, encore plus moche que sur Megadrive, avec bandes noires sur les côtés de l'écran et une image tout aplatie, c'est déjà plus gênant. Mais il y a pire: pour exécuter un coup spécial, il faut appuyer sur deux boutons, garder ses petits doigts potelés dessus et faire une manip avec la manette. Je vous laisse imaginer ce que ça donne pour les Fatalités!



PRIME GOAL EX (PLAYSTATION) NAMCO

Jouer à Prime Goal EX sur Playstation, c'est un peu comme se siffler de la bière tiède dans une coupe à champagne. Et il a fallu que ce soit Namco, éditeur de choc préféré de la marque censée vous faire rêver, qui l'a fait! Après nous avoir servi le doux nectar des placages de texture et de l'animation de polygones en temps réel dans Tekken, voilà qu'ils veulent nous faire avaler cette pisse d'âne: un jeu de foot à l'ancienne, avec retour en force des bons vieux sprites. Résultat des courses: une pixélisation atroce des joueurs sur les angles rapprochés. Cadeau-bonus: les footeux pédalent dans la semoule, se traînant lamentablement sur la pelouse. Prévoyez 549 francs.



Un des rares témoins survivants, qui a voulu garder l'anonymat, a affirmé avoir clairement entendu un policier crier "Finis-le, finis-le!", alors que Ze Killer, après une résistance acharnée (au total, ce sont 8 089 jours d'arrêt, pour divers traumatismes, qui ont été prescrits par la médecine du travail aux forces de l'ordre), était à terre.

Selon le commissaire Cousin, qui a commandé l'assaut, "Ce magazine est une couverture pour des terroristes patentés. Sur le seul Killer, on a trouvé deux bonbonnes de gaz, 19 kg de boulons, 3 clous et 7 CD-Rom, contenant probablement un manuel explicatif concernant la mise en œuvre d'explosifs."

Alain Huygues-Lacour, rédacteur en chef de Consoles+, visiblement choqué, a déclaré: "C'est Mozart qu'on assassine!"

Une échauffourée sanglante a suivi l'arrivée des forces de l'ordre. Lorsque l'équipe du magazine s'est interposée pour défendre leur collègue, elle s'est trouvée inopinément secourue par une cohorte de femelles lubriques qui ont cru leur idole attaquée (Spy Club, adresse électronique: rhomsy@imagnet.fr). La police a ouvert le feu sans sommation.

CONSOLES +

EMAP France, 150, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : (16-1) 41 86 16 00
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (16.72)

Rédacteurs

Richard Hornsby (Spy)
Nicolas Gavet (Niico)
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction

Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette

Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot, Véronique Boissarie, Bombay, François Garnier, Maxime Roure (Switch), Philippe Tiliète dit Fili, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION

EMAP France, 150, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : (1) 41 86 16 00

Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (1631)
Karine Le Broze (1632)
Fax : 41 86 17 67.

O.P. MEDIA/Jacqueline Chaillot

Service Opérations Spéciales
Tél. : 46 62 24 20.

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse, Alain Stefanescu, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/avion) (tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets).
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing

Responsable : Marlène Reux
Fax : 46 62 25 81/41 86 16 45

Responsable informatique éditoriale

Jérôme Marchandiau 46 62 20 53

Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau 46 62 23 94

Fabrication

Isabel Dalaroy 41 86 16 10

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :

Christopher Llewellyn

Directeur délégué

Gorune Aprikian

Éditeur :

Vincent Cousin

Directeur Administratif et Financier

Jean-Marie Simon

Contrôleur de gestion

Margareth Figueiredo

Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute propriété. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn

Dépôt légal : 2^e trimestre 1995

Composition, montage : Euronumérique.

E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.

ecomme 77000 - Imaye 53000

ansport Presse

un supplément gratuit à Consoles + 48, de 32 pages, broché au
être vendu séparément, et un bandeau en surcote, piqué.

Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 TCPLUS

VENTES

Vds MD + 2 pads + adapt. jap. + 8 jeux. Vincent
PADARE, 3, rue Eugène Delacroix, 45100 Or-
léans-la-Source. Tél. : 38.63.74.96.

Vds MD 3 man. + 14 jx (Sonic 1, 2, 3), px : 2 000 F
ou jx sép. (50 à 200 F). Laurie COUDYER, 6, rue
de la Briquetterie, 59223 Roncq.
Tél. : 20.37.67.05.

Vds MD + 3 man. + Sonic 1, 2, 3 + Populous 2 +
F1 + Landstalker, px : 1 200 F. Jérôme MALLET,
30, avenue de la Gare, 15200 Mauriac.
Tél. : 71.68.10.31.

Vds MD2 + 32 x ss gar. + 6 jx, px : 2 200 F.
François FELIX, 8, rue Lafontaine, 49000 Angers.
Tél. : 41.87.18.89.

Vds MD + 15 jx (Flash Back), px : 1 900 F. Romain
PAZAT, 3, place du Poitou, 95740 Frépillon.
Tél. : (16-1) 30.40.78.34.

Vds MD + 18 jx + 2 man. 6 boutons, px : 2 500 F.
Nicolas DUPLESSIS, 120, boulevard Vincent-Au-
riol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.24.62.

Vds jx NBAJAM II : 200 F; Probotector : 200 F;
Turrican : 150 F. Sébastien LEGUILLETTE, 5, rue
des Lilas, 57660 Lixing-les-Saint-Avoid.
Tél. : 87.90.09.54.

Vds MD + 5 jx + menace + 6 jx + 2 man. (16
boutons), px : 1 500 F. Mickaël TORRES, Lot la
Station, 30820 Caveirac. Tél. : 66.81.45.78.

Vds MD + 3 man. (2 turbo, et 16 bouff) + VR DBZ
etc., px : 2 000 F. Raynald GARNIER, 15, route de
la Cour, 45760 Marigny. Tél. : 38.94.82.49.

Vds, éch. jx MD : Thème Park, Fifa 95, V.R., rock'n
racing. Philip SAUGHUEUX, 17, ch. du Cilet du
Malvan, 06800 Cagnes-sur-Mer.
Tél. : 93.22.52.78.

Vds MD + 3 man. + 12 jx; px : 1 800 F ou éch. ctre
neo-geo CD + 2 man. Nicolas COUVRIEUX, 14, rue
Carnot, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.45.41.37
(ap. 19 h).

Vds ou éch. 17 jx MD, cherche Thor et Probotector.
Thomas BONNE, 1, impasse des Couverts, 85160
Saint-Jean-de-Monts. Tél. : 51.58.44.11.

Vds MD + 2 Pads + MK2 px : 400 F et jx GG (MK2,
FF5, Sonic 4). Cédric FREHAUT, 72, rue de Mau-
beuge, 59330 Hautmont. Tél. : 27.66.15.23.

Vds MD + 12 jx + MCD + 2 jx + 2 man. Infra faire
offres. Francis DESRUMEAUX, 5 bis, rue Floréal,
94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-
1) 48.81.84.09.

Vds, jx MD : PSG, NBA, Fifa 95, Dragon, Pete
Sampras, etc., px : 250 F. Thierry MOISELIN.
Tél. : 25.80.42.87.

Vds MD + 8 jx + 4 pads, px : 2 500 F. Philippe
SANDRAGNE, Domaine Saint-René, 11290 Mont-
tréal. Tél. : 68.76.28.07.

Vds MD + 12 jx (Virtua Racing, Flashback etc...),
px : 1 400 F. Mehdi HADJILA, 121, rue Cassini,
77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.25.70.

Vds MD, 2 man., 7 jx : Sonic 4, TMHT, Winter
Olympics. Alexis WIECROCK, 202, rue des
Champs, 67230 Kogenheim. Tél. : 88.74.59.73.

Vds 32 X + Virtua Racing + Metal Head + jx MD.
Lionel BELLANGER, Le Clos Loret, 61000 Saint-
Germain-du-Corbeis. Tél. : 33.82.61.52.

Vds MD + 16 jx (F. One, Sampras, Et Champ), px :
2 600 F; vds GG. Guilhem BASCLE, 2, avenue du
Lac, 04860 Pierronvert. Tél. : 92.72.28.47.

Vds MD, px : 350 F + 2 jx + jx MD. Vds MCD 2 + 2
jx Jean CHAUFFRIAT, Les Placettes Olmes,
69490 Pontcharra-sur-Turdine.
Tél. : 74.05.74.02.

Vds jx MD : Sonic, DBZ, Flash Back : 250 F, Bob
Legende de Thor, px : 100 F à 250 F. Jeffrey
DEBLONDE, 8, rue de Mulhouse, 59000 Lille.
Tél. : 20.52.39.66.

Vds MD II + 3 pads + 6 jx, tbe + 10 mags, jx
vidéos val. : px : 1 450 F à déb. Sylvain WEMEL, 32
ter, rue Franklin, 59115 Leers. Tél. : 20.83.42.64.

VENTES

NINTENDO

Vds S. NIN 50/60 Hz + 4 pad + 12 jx +
Quintuplex, px : 1 750 F. Philippe MEURET, 52,
rue de Pfattat, 68260 Kingersheim.
Tél. : 89.50.03.20.

Vds SN + 2 man., px : 500 F, jx : F1P2, SMK, DKC,
SC, 120 F à 200 F. Jérôme BONCE, 2, rue de la
Prairie, 17170 Saint-Jean-de-Liversay.
Tél. : 46.01.62.46.

Vds S. NIN + jx. Tél. pour liste. Nicolas GIBAND, 2,
chemin des Ecoles, 13570 Barbetane.
Tél. : 90.95.54.17.

Vds S. NIN + X-Terminator 2 + 12 jx (DKC, Fifa)
env. 2 000 F. Fabien PONCET, 10 bis, rue des
Capucines, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-
1) 69.42.94.56.

Vds 20 jx SN (Sohana, FFS, DBZ, SSHODOWN),
70 F à 300 F, cartes DB&. Jérôme ANDANSON, 4,
impasse Bellevue, 38550 Saint-Maurice-l'Exil.
Tél. : 74.86.13.24.

VENTES

NES

Vds NES + 2 man. + pist. 5 jx (Mario 3 Tic Tac),
px : 900 F. Romain BASSET, 1, rue de la Vallée
Doudemont, 45330 Malesherbes.
Tél. : 38.34.91.16.

Vds NES + 2 man. ADV + 12 jx + Game Genie ss
MD, px : 1 000 F. Nicolas JAGOU, 15, rue de la
Paix, 95370 Montigny-les-Corbeilles. Tél. : (16-
1) 34.50.05.70.

Vds MD + MCD + 32 jx + 3 jx 32 X + 2 jx, MCD +
4 man., px : 2 600 F. Vincent TORT, 44 bis, Quar-
tier La roquette, 84370 Bedarides.
Tél. : 90.33.07.28.

Vds Starwing, NHL'94, Street-Fighter, Stars Wars,
100 à 300 F. Martin BASSET, 1, rue de Randon,
63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.53.21.

Vds NES + 2 man. + 2 jx + pistolet 300 F + nbx
jx. Benjamin TINARELLI, 14, avenue Maurice-
Jean-Pierre, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.96.31.

Vds NES + 12 jx + 2 man., px : 1 000 F. Sébastien
TILLY, 14, avenue Paul-Doumer, 78360 Montes-
son. Tél. : (16-1) 30.71.23.26.

Vds NES + 6 jx + 2 Pads + Pistolet + Jeux NES.
EMMANUEL. Tél. : 98.97.95.36.

Vds NES + 3 jx (Double Dribble...) + 2 man., px :
900 F. Hafid EL OUEDRHIRI, 265, immeuble Oudh-
mine, av. Hassan II Agadir Maroc.
Tél. : 08.82.33.90 ou 82.12.95.

VENTES DIVERS

Vds G-Gear + 4 jx + transfo, px : 900 F à déb.
Mickaël BROUSSARD, 5, rue des Peupliers,
44140 Le Bignon-Nantes. Tél. : 40.78.11.94.

Vds Jaguar + 2 man. + 4 jx, tbe, px : 1 800 F.
Erwan JEZEQUEL, 12, rue Berthe Morisot, 78440
Gargenville. Tél. : (16-1) 30.93.71.26.

Vds Lynx + 4 jx, px : 800 F à déb. Laetitia
ROUSSEAU, Pec-Raisin Houssay, 53360 Que-
laines. Tél. : 47.03.74.46.

VENTES

PC ENGINE

Vds SGX : 250 F; vds 24 jx NEC et 5 GX dès 100 F.
Jérôme ETIENNE, 64, rue Maréchal Leclerc,
38340 Voreppe. Tél. : 76.50.29.48.

Vds jx SCD. Vds SGX + jx, px : 1 000 F. Eric
CARDON, 127, rue Châteaubriand, bât. D, 92290
Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 47.02.62.65.

Vds GB + 5 jx + écouteurs + câble GL. Px : 790 F.
Xavier DENAND, 31-191, rue de l'Avenir, 93800
Epinaux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.29.34.89.

Vds GB + 6 jx (JU Park, Tetris), + Booste Boy, px :
500 F. Sébastien FAUCHE, 5, rue Pierre-Jernard,
38600 Fontaine. Tél. : 76.53.10.85.

KILLER INSTINCT

**Au Multimedia World Show
du 22 au 26 Novembre 1995,
vous allez tomber sur un OS.**

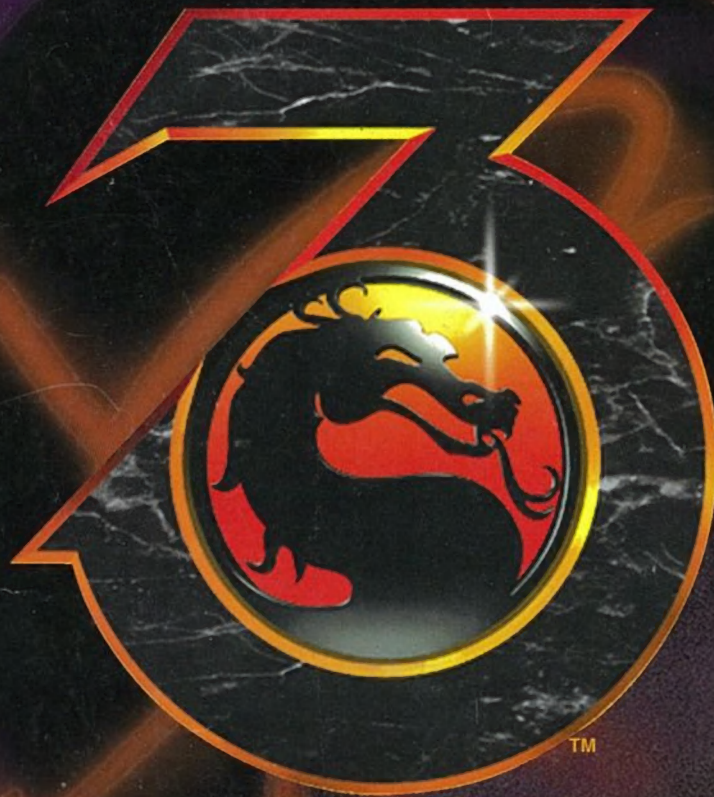
**Venez participer au grand concours
Killer Instinct pour gagner un jeu toutes
les heures sur le stand Nintendo.**

5^E SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS
SUPERGAMES

SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,23 F/mn) 36 68 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn

MORTAL KOMBAT[®] 3



AVALE ton GOÛTER
Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

GAME BOY

MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

Williams
Williams Entertainment Inc.
A subsidiary of WMS Games Inc.

MIDWAY
Midway Manufacturing Company
A subsidiary of WMS Games Inc.

ACCLAIM
entertainment S.A.

Mortal Kombat[®] 3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All rights Reserved. Mortal Kombat, The Dragon Logo, MK3 and the character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Distributed under license by Williams[®] Entertainment Inc. Williams[®] is a trademark of WMS Games Inc. Developed under license by Sculptured Software, Inc. Nintendo[®], Super Nintendo Entertainment System[™] and Game Boy[™], the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway[®] Manufacturing Company. All rights reserved.